Steve Jackson e Ian Livingstone presentano:

1a

SFIDA PER IL TRONO

faccia a faccia

IL LIBRO DEL GUERRIERO

librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Steve Jackson e Ian Livingstone presentano:

SFIDA PER IL TRONO

A. CHAPMAN - M. ALLEN

illustrato da John Blanche

tradotto da E. Baron e S. Bianco

Edizioni E. Elle S.r.l.

34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628

FOGLIO D'AVVENTURA

ABILITÀ
Valore iniziale:

ENERGIA
Valore iniziale:

FORTUNA
Valore iniziale:

OGGETTI ED ALTRE ANNOTAZIONI

ORO

PROVVISTE

TABELLA DEGLI AVVERSARI

Nome: *Abilità:* *Energia:*	*Nome:* *Abilità:* *Energia:*	*Nome:* *Abilità:* *Energia:*
Nome: *Abilità:* *Energia:*	*Nome:* *Abilità:* *Energia:*	*Nome:* *Abilità:* *Energia:*
Nome: *Abilità:* *Energia:*	*Nome:* *Abilità:* *Energia:*	*Nome:* *Abilità:* *Energia:*
Nome: *Abilità:* *Energia:*	*Nome:* *Abilità:* *Energia:*	*Nome:* *Abilità:* *Energia:*

INTRODUZIONE

In questa avventura tu sei Clovis, il potente principe guerriero dell'opulenta città di Gundobad. Tu e tuo fratello Lothar siete i legittimi eredi al trono di vostro padre, Re Gunderbock XVI, sovrano di Gundobad, ed è giunto ormai il tempo per te e tuo fratello di decidere chi di voi due possieda le qualità necessarie per succedere al trono.
Prima di sottoporti alla prova devi imparare ad usare questo libro, sia che tu voglia giocare l'avventura da solo, sia che tu affronti l'avventura in coppia insieme ad un'altra persona che legga il Libro del Mago.

L'avventura in coppia

Prendete un foglio di carta in due, abbastanza grande, e tracciate una linea al centro, in modo da formare due colonne. In cima alla prima colonna scrivete la parola STATO; in cima alla seconda la parola AZIONE.

STATO	AZIONE
0	0

Subito sotto scrivete il numero 0: questo sarà il loro valore iniziale.
Durante l'avventura vi verranno date delle indicazioni per modificare il valore dello STATO e dell'AZIONE: dovete assolutamente rispettarle se volete tenere le avventure di Lothar e Clovis legate una all'altra.

In certi casi vi verrà detto di discutere con l'altro giocatore per decidere un'azione comune, e anche in questo caso è fondamentale che decidiate insieme uno stesso comportamento, altrimenti le due avventure non saranno né coerenti né parallele. Dopo aver preso la vostra decisione dovrete andare contemporaneamente al paragrafo scelto.
Se invece non vi viene detto di parlare con l'altro giocatore, continuate l'avventura da soli.
Se Lothar viene ucciso, o rinuncia, puoi continuare a giocare seguendo le istruzioni per l'avventura da solo (vedi più avanti).
Se il tuo personaggio viene ucciso, o decidi di rinunciare, devi informare l'altro giocatore; ricordagli anche che deve continuare seguendo le regole per l'avventura da solo.

L'avventura solitaria

Se leggi questo libro da solo, o se per un motivo qualsiasi l'altro giocatore esce dall'avventura, non devi seguire più nessuna indicazione che riguardi i valori di STATO e AZIONE, ma devi dare ad entrambi il valore di 1. In altre parole quando ti verrà detto di scegliere un paragrafo in base al valore di STATO o di AZIONE, andrai sempre a quello collegato al valore 1.

Le tue qualità

La tua capacità di combattere, sopportare le avversità e sfuggire alle imboscate è determinata dai tuoi punteggi di ABILITÀ, ENERGIA e FORTUNA. Sul

tuo Foglio d'Avventura all'inizio del libro troverai gli spazi dove segnare questi valori.
Il punteggio iniziale si calcola così:
Lancia un dado e somma 6 al risultato. Questo sarà il tuo punteggio di ABILITÀ.
Lancia due dadi e somma 12 al risultato. Questo sarà il tuo punteggio di ENERGIA. Se durante l'avventura la tua ENERGIA scende al valore 0, il tuo personaggio cessa di vivere.
Lancia un dado e somma 6 al risultato. Questo sarà il tuo punteggio di FORTUNA.

Uso della Fortuna

A volte ti verrà detto di **Tentare la Fortuna**. In questi casi, lancia due dadi. Se il risultato è minore o uguale alla tua FORTUNA, sei fortunato. Se il risultato è maggiore sei sfortunato. Ogni volta che tenti, riduci di 1 punto la tua FORTUNA. Quindi, più usi la FORTUNA, più il gioco diventa rischioso. Qualche volta il punteggio di FORTUNA può aumentare di nuovo, ma non potrai mai superare il valore iniziale.

Combattimento

Queste sono le regole fondamentali del combattimento:

1. Il combattimento individuale è condotto come una serie di scontri nei quali uno dei due avversari infligge un danno all'altro.
2. Lancia due dadi. Somma al risultato l'ABILITÀ del tuo avversario. Il totale sarà la sua FORZA D'ATTACCO.

3. Lancia nuovamente due dadi e somma al risultato la tua ABILITÀ. Il totale sarà la tua FORZA D'ATTACCO.
4. Se la FORZA D'ATTACCO del tuo avversario è maggiore della tua, l'avversario ti ha danneggiato: sottrai 2 punti dalla tua ENERGIA.
5. Se la tua FORZA D'ATTACCO è maggiore di quella del tuo avversario, lo hai danneggiato: sottrai quindi 2 punti dalla sua ENERGIA.
6. Se le due FORZE D'ATTACCO sono uguali, avete entrambi mancato il colpo. Inizia nuovamente l'attacco dal punto 2.
7. Continua il combattimento finché l'ENERGIA del tuo avversario o la tua si azzerano (morte).

Nei casi in cui tu debba affrontare più di un avversario, inizia dal primo della lista. Se lo sconfiggi, vai avanti e affronta il secondo, e così via. Nei combattimenti che affronti insieme a Lothar, se vi trovate di fronte a più avversari dovete sceglierne uno ciascuno e sincronizzare i vostri attacchi, scontro dopo scontro. Se sconfiggi il tuo avversario mentre Lothar è ancora impegnato a combattere, devi scegliere il nemico che segue quello di Lothar nella lista degli avversari. Se l'unico nemico rimasto è quello che Lothar sta affrontando, potete continuare insieme lanciando i dadi alternativamente. Decidete con il lancio di una moneta chi di voi due deve iniziare.

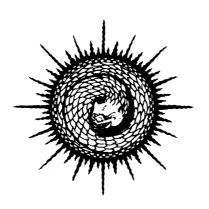
Recupero dell'Energia

Naturalmente durante l'avventura perderai dei punti di ENERGIA, che potrai recuperare consumando le Provviste. Però non potrai farlo nel corso di un combattimento, né in qualsiasi altra situazione di ostilità.

Inizi l'avventura con 10 razioni di Provviste: segnale sul Foglio d'Avventura. Per ogni razione che consumi, recuperi 2 punti di ENERGIA. Attenzione, però: il punteggio della tua ENERGIA non potrà mai superare il valore iniziale.

Recupero dell'Abilità

Durante l'avventura ti potrà anche capitare di perdere o guadagnare dei punti di ABILITÀ. Anche in questo caso, il punteggio non potrà mai superare il valore iniziale.

IL GRANDE OCEANO
TERRE DEL NORD
KALAMDAR
ANTRO DEI DRAGHI
FIUME SCAMDER
SUNDOBAD

LA SFIDA PER LA SUCCESSIONE

In questa avventura tu sei Clovis, Principe di Gundobad e Paladino del trono d'oro di tuo padre, Re Gunderbock XVI. Tu e Lothar, il tuo fratello gemello, siete in contesa per la successione al trono: l'anziano re sta per compiere l'abdicazione rituale.
Nonostante si trovi nel territorio del grande impero del Pascià Vulfolaic il Malvagio, imperatore sanguinario ed avido, la città-stato di Gundobad sceglie ancora i suoi sovrani secondo un rituale antichissimo che si tramanda dalla notte dei tempi. Narra la leggenda che il primo sovrano di Gundobad, Re Ossil il Terribile, fosse in possesso di un'enorme corona di ferro tempestata di mille gemme azzurre. Le gemme erano state rubate per lui da Fata, sua moglie, nella Pianura di Ghiaccio del Terzo Inferno.
I Demoni di Ghiaccio, infuriati, assediarono e sconfissero Gundobad, uccisero Ossil e dispersero gli abitanti e le mille gemme per il mondo. Solo dopo che il figlio di Ossil riuscì a trovare una delle gemme mancanti, fu possibile riunire il popolo di Gundobad e ricostruire la città.
Da allora, l'erede al trono viene scelto mandando i figli del re alla ricerca delle Sacre Gemme di Gundobad (così si chiamavano le mille gemme disperse). Chi di loro riesce a ritrovarne una, diventa il sovrano legittimo della città.
Ora è giunto il momento per te e tuo fratello Lothar di partire alla ricerca di una delle gemme, per stabilire chi di voi sarà il nuovo re.
La ricerca sarà lunga e pericolosa, soprattutto perché potrai portare con te solo poche cose: un cavallo, una spada, una bisaccia e 10 pezzi d'oro.

1

Se vuoi intraprendere il viaggio con Lothar, vai al **199**; altrimenti vai al **148**.

2

Il viaggio continua senza incidenti per molti giorni finché una sera, mentre ti accampi, una foschia strana e soffocante ti avvolge. Il mattino seguente scopri che hai perso tutto il tuo oro e - se lo avevi ancora - il cavallo. Non molto lontano vedi una serie di alture. Vuoi continuare a piedi in quella direzione (vai al **140**), oppure verso ovest attraverso la foresta (vai al **256**)?

3

Lothar fa un passo avanti, e sorridendo compiaciuto risponde: «Siete tutte talmente belle che non riusciamo a scegliere». Le tre vecchie sembrano alquanto scontente della vostra risposta. Quella con un solo occhio lancia un pauroso raggio su tuo fratello, mentre quella con un dente lo morde e quella con un artiglio lo graffia. Vai al **389**.

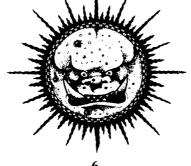
4

Il cielo è solcato da nuvole nere, mentre ti avvicini ad un vecchio ponte di legno. Tutte le assi sono fradicie, potrebbe essere difficile attraversarlo. Vuoi tentare (vai al **52**) oppure abbandoni il sentiero e ti incammini attraverso i prati (vai al **176**)?

5

Scendi da cavallo e ti avvicini; una figura misteriosa imita le tue mosse. Solo quando sei abbastanza vicino, ti rendi conto che si tratta semplicemente della tua immagine: un enorme specchio lucidissimo ti

blocca il passo. È molto pesante; tenti di spostarlo, ma il tuo riflesso magico sfodera la spada e ti colpisce. Devi combattere il Riflesso, la sua ABILITÀ e la sua ENERGIA sono uguali alle tue. Se lo vinci, vai al **404**.

6

Per tutta la giornata cammini lungo la riva di un grande fiume impetuoso. L'aria è fresca, profumata di pino, cedro e quercia, e sembra che la foresta non sia mai stata attraversata dall'uomo. Eppure hai la sensazione di essere spiato. All'imbrunire i frastagliati picchi occidentali si stagliano cupi all'orizzonte e senti il suono temuto, l'ululato dei lupi: ti hanno inseguito tutto il giorno e adesso sono vicinissimi. Puoi scappare nella foresta (vai al **292**), o tentare di attraversare il fiume (vai al **330**), oppure puoi prepararti a combatterli (vai al **274**).

7

Una nuvola di Mosche Giganti, attratte dall'odore della carcassa del cavallo, appare all'orizzonte. Dovrai combattere.

MOSCHE GIGANTI ABILITÀ 8 ENERGIA 4

Se vinci, vai al **386**.

8

Il tuo viso si deteriora rapidamente e diventa orribile, impossibile da guardare. L'effetto non dura a lungo, ma nel frattempo gli abitanti del villaggio ti hanno messo ai ceppi. Vai al **23**.

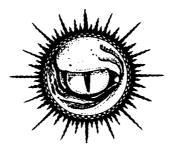
9

Rovistate la capanna e trovate un piccolo forziere contenente una gemma rossa e 10 pezzi d'oro. Discuti con Lothar la divisione del tesoro, poi rimontate a cavallo e vi dirigete verso il fiume Scamder. L'unico modo per attraversare questo fiume ampio e rapido è passare un cadente ponte di pietra che assomiglia ad un enorme castello fortificato, costruito su massicci speroni rocciosi. Alcuni corvi solitari volano sopra le vostre teste: sono l'unico segno di vita. Lasciate i cavalli ed entrate dal cancello principale: vi trovate in una stanza buia ed opprimente, da cui partono una scala che sale ad un livello superiore ed uno stretto passaggio che prosegue dritto avanti. Discuti con Lothar per decidere il percorso. Salite le scale (**306**) o vi avventurate lungo il passaggio (**186**)?

10

Lasci Lothar e l'inospitale deserto per un paesaggio più accogliente, vicino alle montagne. Vai al **282**.

11

Risistemi i cadaveri dentro le loro tombe e torni in fretta sulla strada. Discuti con Lothar per decidere cosa fare: se non l'avete già fatto, potete ispezionare i patiboli (**236**) oppure vi rimettete in viaggio (**179**).

12

Le scale portano al granaio della locanda. Uscite e vi dirigete verso le colline a nord, ma il terzo giorno cadete nell'agguato di un grosso gruppo di Amazzoni: vi sorprendono al risveglio, ancora intontiti da un lungo sonno ristoratore. Legati ed imbavagliati, siete condotti al loro accampamento attraverso tortuosi sentieri di montagna. Arrivate di sera, dopo giorni e giorni di viaggio. Venite slegati e rinchiusi in una gabbia di legno, al centro del recinto degli schiavi. Le Amazzoni vi spogliano di tutti i vostri averi (cancellateli dal Foglio d'Avventura): non avete più armi, diminuite di 2 punti la vostra ABILITÀ. Se riuscirete a recuperare un'arma, riacquistate anche i 2 punti. Una vecchia Amazzone macilenta si avvicina, alla sua cintola è appeso un mazzo di chiavi: è sicuramente la guardiana degli schiavi. Decidi con Lothar se è meglio che lui tenti di sottrarle le chiavi (**104**); oppure aspettate che se ne vada per tentare, grazie alla tua forza, di rompere le sbarre e fuggire (**161**).

13

Trovi la strada che porta al ponte sullo Scamder e aspetti Lothar sull'unico sentiero della zona. Ma lui non arriva, e così all'indomani decidi di attraversare il ponte da solo e continuare la tua avventura. Mentre ti avvicini, un enorme Troll verde esce da una baracca sotto le arcate del ponte, e ti chiede un pedaggio di 2 pezzi d'oro. Lo paghi, se hai l'oro (vai al **385**), o lo sfidi (vai al **228**)?

14

I loro occhi brillano di avidità. «Cosa vuoi?» borbotta il Nano. «Scommetto che sei venuto a rubare il nostro tesoro». Li rassicuri e spieghi loro che ti sei perso. Il Nano giovane ti interrompe: «Vai via! Per uscire devi prendere l'altro passaggio». E aggiunge bisbigliando: «E non dire a nessuno di questo posto, altrimenti ti uccideremo». Ti allontani in fretta e ritorni nella stanza del serpente. Puoi affrontarlo (vai al **398**) o prendere l'altra uscita (vai al **476**).

15

L'incantesimo di Lothar restringe troppo il sacco, e non riuscite più a respirare. La vostra avventura è finita.

16

Il gufo scarta bruscamente per evitare un ramo basso e la spada ti cade su un cespuglio. Ora il rapace ti deposita nel nido, e dopo averti spezzato il collo ti divora, un boccone dopo l'altro. Vai al **39**.

17

Lothar cade a terra. Corri da tuo fratello che sta morendo, ma in questo modo ti offri al fuoco dell'equi-

paggio nemico. Vieni ferito mortalmente, e cadi accanto a Lothar. La vostra avventura è finita.

18

Inciti il tuo cavallo e viaggi per tutta la notte: non vedi l'ora di incontrare tuo fratello al ponte. Al mattino raggiungi una vasta e verde pianura, e senti che il cavallo avanza nervosamente nell'erba rigogliosa. Senti un brivido attraversarti la schiena: un cattivo presentimento ti avvisa di non andare avanti, ma nonostante ciò continui. All'orizzonte si profila una specie di torre, nera; vuoi osservare da vicino questo strano ostacolo (vai al **260**), o lo aggiri a debita distanza (vai al **144**)?

19

Costeggiando un'arida pietraia entri in un villaggio, e mentre percorri la via centrale vedi una piccola folla che si sta raccogliendo alla tua destra. Alcune persone insultano una vecchia legata a dei ceppi, e le lanciano contro sassi e frutta marcia. Puoi tentare di aiutarla (vai al **133**) oppure parlare alla folla (vai al **243**).

20

Ti lanci da uno scoglio, però manchi per un soffio un tronco galleggiante e vai a fondo. Il fiume è terribilmente freddo: la sua sorgente si trova fra le cime innevate delle montagne vicine. Risali velocemente in superficie per prendere fiato, ma la corrente è troppo forte e ti risucchia verso il fondo. Velocemente ti aggrappi al tronco che galleggia lì vicino, e vieni trascinato dalla corrente per molti chilometri sotto un cielo stellato. All'alba decidi di avvicinarti a riva. Vai verso la riva orientale (vai al **157**) o verso quella occidentale (vai al **207**)?

21

Dì a Lothar di andare al **21**. «Ehi, gigante! Ti daremo tutto il nostro oro se ci liberi». Il Gigante, disturbato dalle vostre grida, percuote violentemente il sacco con la clava; e dopo un po', privi di coscienza, finite dentro al pentolone. La vostra avventura è finita.

22

Entri in una stanza rotonda. Seduto su un vecchio sgabello di legno, vicino alla parete, vedi uno schele-

tro: mentre aprivi la porta ti è sembrato di vedere un debole scintillio illuminare le sue cavità orbitali. La mano ossuta stringe un piccone da ghiaccio. Lo prendi (vai al **76**) o continui a scendere le scale (vai al **166**)?

23

Vieni liberato dopo aver passato una notte intera sotto la pioggia, legato ai ceppi. Ti hanno preso tutto l'equipaggiamento, l'oro e il cavallo. Cancellali dal Foglio d'Avventura. Vai alla locanda (vai al **364**) o abbandoni il villaggio (vai al **367**)?

24

La Strega crolla al suolo lanciando un urlo assordante. La sua malvagità è finalmente sconfitta ed una cupa vibrazione scuote la stanza scura. Nelle pareti si aprono delle crepe, e le fiamme delle torce tremano e si spengono, finché la luce del sole penetra attraverso una fessura nel tetto. Sali sulla lastra di pietra e attraverso l'apertura esci in superficie. Non molto lontano, dall'altra parte di un prato, la tetra cappella si sta sgretolando. Puoi continuare la tua ricerca in pace, per il momento. Vai al **430**.

25

Risalite insieme le colline, e un paio di giorni dopo arrivate ad una locanda piccola ma affollata, gestita da un uomo scorbutico e sciatto, di nome Todd. Fissate una stanza per la notte e vi avvicinate al bancone. C'è un uomo nella sala, il quale si volta lentamente al vostro ingresso... l'Esattore Imperiale! «Ah, guarda chi c'è» sogghigna avido, sfiorando la sua benda di cuoio. «Vedo che siete entrambi senza cavallo. Questo significa che dovrete pagare una tassa pedonale di 10 pezzi d'oro. A testa». Parla con Lothar per vedere quanto oro vi è rimasto. Se durante il viaggio avete raccolto degli oggetti, potete venderli a 2 pezzi d'oro ciascuno. Se avete entrambi quanto basta per pagare, cancellate l'importo dai vostri Fogli d'Avventura e andate al **132**. Se uno di voi non ha denaro a sufficienza, andate al **70**.

26

Consegni tutto ciò che hai al mostro (cancella quello che hai ceduto dal Foglio d'Avventura), e l'Idra scivola di lato lasciandoti passare. Se l'AZIONE è 1, vai al **473**; se l'AZIONE è 36, vai al **115**; altrimenti vai al **155**.

27

Continui a percorrere il sentiero ed incontri inaspettatamente Lothar, che sta scendendo da un'altra strada. Vi salutate e scambiate alcune parole sulle vostre avventure, poi continuate insieme. Vai al **224**.

28

Perdi i pezzi d'oro e tutte le tue cose, a causa della forte corrente che ti trascina. Ogni tanto riesci a risalire in superficie e a riprendere fiato, ma i tuoi pol-

moni non resistono a lungo. Cadi in uno stato di incoscienza nel quale resti per molte ore, finché ti risvegli sulla sponda sabbiosa del fiume, nel cuore delle montagne. Durante la tua corsa la corrente ti ha sbattuto contro alcuni speroni di roccia: sei coperto di ferite. Riduci di 2 punti la tua ENERGIA. Quando i tuoi occhi si abituano all'oscurità scopri con sorpresa che la spada ed il fodero sono adagiati ai tuoi piedi. Qualcuno deve averti aiutato! Ti sembra di vedere una sirena che si tuffa da una roccia in mezzo al fiume, ma forse è solo un'illusione. Ringrazi la tua buona stella e ti allontani dalla riva, inoltrandoti in una galleria nella montagna. Vai al **382**.

29

Bilanciate il peso dei vostri corpi e iniziate a percorrere lentamente la lunga passerella di funi consunte e travi marcite. Avete percorso un centinaio di metri quando una serie di scosse fa vibrare l'intera struttura: il ponte non regge il vostro peso e crolla, scaraventandovi nell'oceano. La vostra avventura è finita.

30

Ti sporgi e scivoli dentro al pozzo, affondando nella melma densa. Ti rialzi pulendoti il viso infangato e scopri che tutti i tuoi pezzi d'oro sono scomparsi: devono essere caduti mentre cadevi. Risali rapido il pozzo, quando ad un tratto scopri una piccola galleria nella parete. Puoi avventurarti nell'apertura (vai al **108**); oppure rimonti a cavallo e percorri la strada verso nord (vai al **391**) o quella verso sud (vai al **384**).

31

Dai il valore 19 allo STATO. Rimani qui finché l'AZIONE non cambia. Se l'AZIONE prende il valore 1, vai al **44**; se cambia a 39, vai al **421**.

32

Apri il cesto, e un orribile Gallosauro, mezzo rettile e mezzo uccello, balza fuori e ti ferisce al volto con gli artigli. Il suo terribile sguardo velenoso vi incenerisce. La vostra avventura è finita.

33

Ti fai strada a fatica tra i detriti, e raggiungi l'entrata del passaggio. Improvvisamente un'oscurità impenetrabile e soffocante ti circonda: nel punto in cui giace il cadavere del sacerdote ora fluttuano a mezz'aria due sfere misteriose, con un diametro di mezzo metro ciascuna. Una delle due sfere irradia una debole luce verde, mentre l'altra emana una luce arancione vivo. Le sfere ti attraggono inspiegabilmente: allunghi una mano tremante per toccarne una. Tocchi la sfera verde (vai al **151**) o la sfera arancione (vai al **352**)?

34

CINGHIALE	ABILITÀ 9	ENERGIA 6

Se vinci, vai al **238**.

35

Guardi inorridito Lothar che cade pesantemente al suolo. Distratto dalla brutta piega degli eventi abbassi la guardia, ed un Orco morente ti colpisce con la spada. Cadi a terra, mortalmente ferito. La vostra avventura è finita.

36

La folla, turbata, inizia a muoversi minacciosa verso di te, ma tu alzi la spada e dopo alcuni minuti la gente si disperde insultandoti. La donna ti ringrazia e prima di andarsene ti regala una zampa di coniglio portafortuna. Segnala nel Foglio d'Avventura: aumenta la tua FORTUNA di 2 punti. A questo punto decidi di lasciare la città, ma alle porte ti sta aspettando un piccolo gruppo di persone. *Tenta la Fortuna*: se sei fortunato, vai al **135**. Se sei sfortunato, vai al **468**.

37

Eviti per un soffio le spine affilatissime che spuntano dalla schiena del Pesce delle Rocce, quindi raggiungi la sponda opposta e riprendi il sentiero. Vai al **197**.

38

Sguaini la spada e la immergi in uno dei bozzoli, ma subito un liquido velenoso schizza fuori e vi colpisce entrambi. Lancia un dado e sottraete il risultato dalla vostra ENERGIA. Se Lothar muore vai al **497**, altrimenti vai al **106**.

39

Se non ha già questo valore, cambia lo STATO a 1 e dì a Lothar di usare il regolamento per l'avventura solitaria. Ormai tu sei morto.

40

L'Elfo salta giù dalla betulla e grida: «Libero, sono libero! Ho finalmente trovato uno sciocco. Non ho un fratello, non mi chiamo Neriath e di sicuro non sono un cerimoniere. Divertiti, Clovis!» Il tronco ti si sta stringendo addosso, imprigionandoti in un

mondo scialbo e tetro, dove dovrai rimanere per sempre. Vai al **39**.

41

Recuperi la chiave dell'Idra, apri il cancello ed entri nella torre. Se l'AZIONE è 1, vai al **473**; se è 36, vai al **246**, altrimenti vai al **155**.

42

La pietra scivola dentro la parete e immediatamente i mattoni si incrinano. Un boato scuote l'aria, ma i tuoi riflessi sono troppo lenti e non riesci ad evitare la montagna di macerie che ti crolla addosso. Vai al **39**.

43

Lothar calcola male la distanza: non raggiunge il lampadario e cade a terra rovinosamente. Il rumore mette in allarme i locandieri che afferrano coltellacci e spiedi. Todd attacca Lothar, sua moglie invece si scaglia contro di te. Parla con tuo fratello e combattete insieme.

TODD	ABILITÀ 9	ENERGIA 6
MOGLIE	ABILITÀ 8	ENERGIA 4

Se vinci e Lothar è vivo, vai al **213**. Se li sconfiggi ma Lothar è morto, vai al **261**.

44

La porta si apre in un'enorme caverna debolmente illuminata. Infisse alle pareti a distanza regolare, alcune torce emanano una luce fioca. Al centro, sospeso a mezz'aria, intravedi un orribile Demone, dal cui corpo putrescente escono numerosi tentacoli. Ti sta guardando con palese indifferenza. «Clovis» sibila, «di quante libbre di pura malvagità pensi che io sia fatto?»
Se hai trovato nel tuo viaggio qualche vecchia pergamena, vai al **433**; altrimenti, vai al **311**.

45

Ti giri e fuggi via, evitando le crepe nel pavimento. Raggiungi l'arcata in fondo alle scale e ti guardi indietro, ma è il tuo ultimo sbaglio: il guerriero lancia improvvisamente il suo pesante martello. Non hai il tempo di schivare il colpo, l'arma mortale fende l'aria e ti fracassa la testa. Vai al **39**.

46

Il sentiero costeggia un traballante steccato di legno. Passi un vecchio cancello ed intravedi alla luce della luna piena parecchie lapidi grigiastre, disposte in file parallele. Sei in un cimitero. Nonostante il fruscio delle foglie e il grido di una civetta lontana, senti un leggero rumore metallico. Vuoi indagare sul tintinnio che proviene da sinistra (vai al **288**), o prosegui lungo il sentiero in mezzo alle lapidi (vai al **122**)?

47

La tana dei Trottoli è troppo stretta, dovete scendere uno alla volta. Decidi di scendere per primo, seguito da Lothar, ma dopo pochi passi ti scontri con due guardie armate di corte lance.

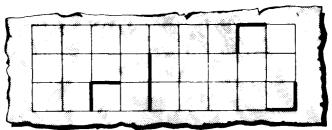
1° TROTTOLO	ABILITÀ 9	ENERGIA 6
2° TROTTOLO	ABILITÀ 8	ENERGIA 6

Se vinci, dì a Lothar di andare al **478** e poi vai al **478** anche tu. Se perdi dì a Lothar di andare al **6**.

48

Decidete di fuggire nella baracca del Troll, e appena entrati scoprite di essere nella tana di un grande collezionista: le pareti sono ricoperte di scaffali pieni di cianfrusaglie. L'unico oggetto interessante è un piccolo scrigno dalla serratura finemente lavorata. Discuti con Lothar per decidere chi di voi lo aprirà. Se lo apri tu, vai al **248**; se lo apre Lothar, vai al **143**. Se decidete di non aprirlo, uscite dalla baracca e attraversate il ponte (vai al **418**).

49

Anche tagliata in due, la possente creatura si agita selvaggiamente nella neve. Quando cessa di muoversi ti avvicini e scopri sorpreso due cose: la prima è che il mostro non sanguina: i sapienti sanno che tali bestie non sono vive, ma animate da uno spirito malvagio, freddo, malizioso ed insensibile. La seconda è un enorme tubo d'avorio che contiene una pergamena ingiallita e lacera. Dev'essere uscita dal mostro quando l'hai tagliato in due.
Sulla pergamena sono scritti questi misteriosi segni:

Ricopiali con cura su un pezzo di carta prima di andare avanti. Poi scendi lungo il sentiero ed arrivi in una pianura. Vai al **217**.

50

Sul bordo del sentiero c'è un grosso forziere pieno di pezzi d'oro. Ti avvicini, ma i Lepricani si materializzano all'improvviso vicino al forziere, afferrano l'oro e svaniscono. Riprendete il cammino lungo il sentiero. Vai al **224**.

51

Il ponte è lungo più di un miglio, e a giudicare dagli scricchiolii e dai sussulti fa fatica a reggere il tuo peso. Sei quasi arrivato sull'isola: il ponte termina davanti al cancello di un'alta torre. In cima c'è una campana di bronzo, ai suoi piedi, invece, accovacciata nello stretto spiazzo tra il ponte e la torre, c'è un'Idra con tre teste. La creatura ha un'enorme chiave appesa al collo della testa di mezzo.

Attacchi l'Idra? Vai al **164**.
Tenti di rubarle la chiave senza svegliarla? Vai al **305**.
Cerchi di oltrepassare la bestia e varcare l'entrata? Vai al **431**.

52

Attraversi il ponte scricchiolante senza problemi, e su una collinetta vicina vedi una piccola cappella di pietra: è un buon rifugio contro la bufera imminente. Mentre ti avvicini, sei invaso da cattivi presentimenti: hai la sensazione che in quel luogo sia successo qualcosa di tremendo. Ad un tratto una forza invisibile ti scaraventa dentro e richiude con forza le porte. Sei in trappola! Ti guardi intorno: ci sono due porte, entrambe ricoperte da drappi neri; sul lato opposto della stanza c'è un grosso sarcofago di pietra. Ti affacci alla prima porta (vai al **220**), alla seconda (vai al **141**) oppure esamini il sarcofago (vai al **167**)?

53

Mantieni lo sguardo fisso sull'Orso e ti avvicini. Sfortunatamente inciampi in un sasso e cadi addosso alla bestia, che non sembra affatto contenta di ciò che è successo! Se hai bevuto la Pozione, vai al **210**, altrimenti vai al **334**.

54

Ripulisci la spada dal sangue di quella creatura malvagia e frughi tra le sue vesti. Trovi un Talismano: aumenta la tua FORTUNA di 1 punto e l'ENERGIA di 2. La Folletta ti ringrazia e ti riconduce sul sentiero principale. Vai al **78**.

55

Lothar ha il tempo di fare solo pochi passi: il ponte cede sotto il suo peso, e tuo fratello precipita nel mare di lava. Vai al **99**.

56

GUERRIERO	ABILITÀ 11	ENERGIA 12

Se vinci, puoi prendere il potente martello di Thor, che aumenta la tua ABILITÀ di 2 punti, la tua ENERGIA di 2 punti e la FORTUNA di 1 punto. Vai al **280**.

57

Giunto a casa, il Gigante apre il sacco per gettarvi nel calderone; ma grazie all'Incantesimo di Lothar scopre che il sacco è vuoto. «Mi saranno caduti per strada» esclama, e getta il sacco in un angolo. Sgusciate fuori rapidamente e correte verso il bosco, poi trovate un sentiero e lo seguite. Vai al **224**.

58

Dì a Lothar di andare al **58**. Forzando il più possibile i lacci di cuoio che ti imprigionano, spingi la brocca con la punta delle dita finché cade, rovesciando l'acqua su tuo fratello. Lothar rinviene e gli spieghi rapidamente la situazione. Resta a questo paragrafo finché l'altro giocatore non ti dirà dove andare.

59

L'armatura è molto resistente. Aumenta la tua ABILITÀ di 2 punti, l'ENERGIA di 3 e la FORTUNA di 1 punto. Però è anche pesantissima: puoi portare con te solo 5 oggetti quando la indossi (escludendo i pezzi d'oro e l'equipaggiamento). Lasci il pozzo e prosegui lungo le alture finché, dopo parecchi giorni, raggiungi una piccola radura attraversata da un ruscello. Vai all'**87**.

60

Dai allo STATO il valore 4. Rimani a questo paragrafo finché l'AZIONE non prende uno di questi valori:

Se l'AZIONE è 1 o 25 — Vai al **13**.
Se l'AZIONE è 24 — Vai al **212**.
Se l'AZIONE è 26 — Vai al **413**.

61

Se hai già incontrato Dragesima, il cacciatore di streghe, vai al **490**; altrimenti vai al **451**.

62

Scopri tranquillo una coppia d'assi. Un altro giocatore, però, ha un full: due re e tre assi. Probabilmente hanno barato, ma devi comunque cedere una tua proprietà: cancella un oggetto a tua scelta dal Foglio d'Avventura. Ne hai abbastanza di questo villaggio e dei suoi abitanti, quindi decidi di andartene. Vai al **367**.

63

Poco dopo incontri una graziosa Folletta, seduta accanto ad un tronco di quercia. Nasconde tra le mani il viso bagnato di lacrime, e al suo fianco c'è una corona d'argento finemente lavorata e ricoperta di gemme. Puoi rivolgerle la parola (vai al **414**) o tentare di prenderle quella corona magica (vai al **158**).

64

Cadi su un grosso cespuglio spinoso che frena la tua caduta, ma ti rompi un braccio. Togli 2 punti sia dall'ABILITÀ che dall'ENERGIA. Ti rimetti in piedi a fatica, togliendoti dalla carne le grosse spine. Vai al **171**.

65

L'ultimo cavernicolo cade, ma le pareti rimbombano di grida di rabbia e meraviglia: quel che resta della tribù, una cinquantina di cavernicoli, si sta dirigendo verso di te! Devi fuggire alla svelta: scendi nel pozzo (vai al **355**) o tenti di evitarli (vai al **170**)?

66

Un'enorme sfera di fuoco avvolge la Falena, che si dibatte senza speranza per qualche istante e crolla a terra: ormai è solo un mucchietto di cenere nera. Sei stato ustionato, quindi riduci l'ENERGIA di 1 punto e vai al **202**.

67

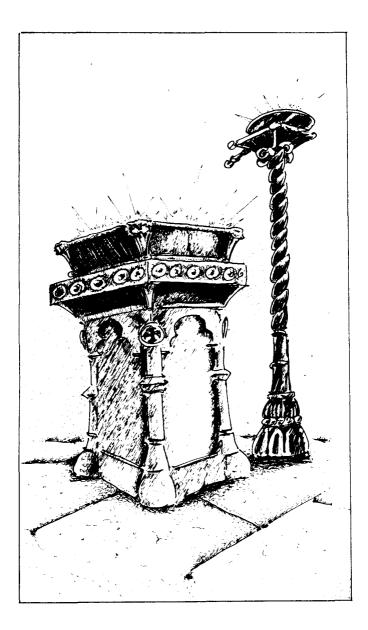
Entri nell'acqua fredda e procedi lentamente, spinto qua e là dalla corrente vorticosa. Ad un tratto senti un rombo inquietante, che aumenta velocemente: un'ondata gigantesca invade il sottobosco trascinando con sé alberi e rocce. Vieni travolto e trascinato per molte miglia, attraverso verdi radure e ripidi argini, ombreggiati da salici e finalmente riesci a tornare a riva a fatica. Riduci la tua ENERGIA di 2 punti. Ti riposi un po' prima di risalire una collinetta, verso un arbusto solitario. Vai al **232**.

68

Tenta la Fortuna. Se sei fortunato, vai al **337**. Se sei sfortunato, vai al **154**.

69

Dì a Lothar di andare al **69**. «Ehi, gigante» gridi, e sporgendo il braccio fuori dal sacco offri una bottiglia. «Bevi un po' di vino!» Il Gigante la afferra bruscamente e tracanna il vino a lunghi sorsi. «Ehi!» grida l'altra testa, «danne un po' anche a me!» Le due teste si mettono a litigare menandosi furibondi colpi di clava, e il sacco viene gettato a terra. Sgusciate rapidamente fuori e correte verso il bosco, mentre il Gigante continua a litigare con se stesso. Poi, nel bosco, trovate un sentiero: vai al **224**.

70

Non avete soldi a sufficienza per pagare la tassa. L'Esattore Imperiale, infastidito, chiama i suoi sgherri ed ordina loro di spogliarvi di tutti i vostri averi. Discuti con Lothar e combattete insieme, scegliendo ciascuno un avversario alla volta. I punteggi di ABILITÀ ed ENERGIA dei vostri avversari sono scritti sul libro dell'altro giocatore. Se li sconfiggi, e Lothar è vivo, vai al **132**. Se vinci, ma Lothar è morto, vai al **189**.

71

Parla con l'altro giocatore ed aspetta per vedere cosa esce quando lancia il dado: se ottiene 1, 2 o 3, vai al **185**; se ottiene 4, 5 o 6, vai al **44**.

72

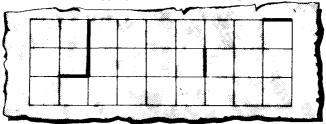
Entri nella cappella e ti fermi stupito: la scarsa luce che penetra attraverso le vetrate istoriate illumina le pareti, ricoperte d'oro e d'argento. Sopra la tua testa brillano decine di diamanti incastonati nei lampadari, e il pavimento è ricoperto da un raffinato tappeto scarlatto. In fondo alla navata c'è un fonte battesimale d'oro puro, pieno d'Acqua Santa. A lato, su un piedestallo, vedi un piccolo specchio d'argento. Vuoi prendere un po' d'Acqua Santa, ma anche il piccolo specchio ti incuriosisce. Vuoi prenderlo (vai al **117**) o riempi prima la tua fiasca (vai al **429**)?

73

Avanzi di un passo e rispondi: «Siete tutte e tre così belle che non riusciamo a scegliere». Le tre vecchie non gradiscono questo responso: quella con un occhio ti colpisce con un pauroso raggio, mentre quella con il dente ti morde e quella con l'artiglio ti graffia.

Perdi 2 punti di ABILITÀ e 2 punti di FORTUNA. Vai al **389**.

74

Affondi la spada nella gola della creatura: i suoi occhi sporgenti si chiudono e cade a terra senza vita. Nella sua tana trovi una pergamena ingiallita e lacera: la srotoli e leggi questi misteriosi segni:

Riportali con cura su un pezzo di carta, prima di rimetterti in viaggio. Cerchi ancora, ma non trovi nient'altro di interessante e decidi di andartene. Prendi la strada verso nord (vai al **391**) o quella verso sud (vai al **384**)?

75

Non hai il tempo di reagire. La disgustosa creatura ti stringe fra gli artigli e ti solleva in aria gridando: la paura e l'odore fetido del mostro ti fanno perdere i sensi. Rinvieni in una caverna in cima a una montagna: è la tana della creatura, che in questo momento non si trova nella grotta. Ti guardi intorno: sul pavimento sono sparse numerose ossa e brandelli di abiti, i resti delle vittime precedenti. Trovi una vecchia bottiglia che contiene una Pozione, ma sfortunatamente l'etichetta è illeggibile. Vuoi berla comunque (vai al **477**), tenti di scendere a valle (vai al **324**) o esplori il fondo della caverna (vai al **153**)?

76

Lo Scheletro resta senza vita quando gli sfili dalle mani il piccone. Non hai visto però che un gigantesco Ragno si sta avvicinando: scivola lungo la sua ragnatela e ti piomba sul viso.

RAGNO ABILITÀ 9 ENERGIA 6

Se vinci, vai al **166**.

77

La bestia crolla. Riprendi fiato, ma un grido nell'oscurità davanti a te ti rimette in guardia. Continui a scendere lungo la galleria (vai al **321**) o ritorni sui tuoi passi e abbandoni la torre (vai al **60**)?

78

Il sentiero si interrompe bruscamente davanti ad un obelisco sottile, alto circa 5 metri. Lo osservi attentamente e sfiori con la mano il lato ovest, ma la vista ti si annebbia e la foresta scompare. Vai al **344**.

79

Vi avvicinate ai fagotti, ma una voce vi blocca: «Un attimo, viandanti della notte. Voglio una risposta alchemica a questa domanda: quanti pianeti ci sono in cielo?» Aguzzi lo sguardo e vedi una testa scolpita nel legno, fissata alla parete con un paletto. Vi sorride e ripete la domanda. Discuti con Lothar cosa rispondere. Direte:

Sette? Vai al **120**.
Otto? Vai al **182**.
Dieci? Vai al **244**.

80

Tentare di passare sarebbe troppo pericoloso, quindi ti siedi ed osservi. La malvagia donna sta evocando un Demone dal calderone ribollente. La sua apparizione spaventa il tuo cavallo, che fugge via imbizzarrito, ma il Demone ha sentito il rumore e ti attacca.

DEMONE ABILITÀ 9 ENERGIA 12

Se vinci, vai al **434**.

81

Sul bordo del sentiero c'è un forziere con 40 pezzi d'oro. Decidi con Lothar come dividere il tesoro, poi vai al **224**.

82

Ti corichi ai piedi di un cespuglio profumato e attendi pazientemente la notte. Il cespuglio però non è altrettanto paziente: ha mangiato poco negli ultimi giorni. Ti afferra con i lunghi rovi appiccicosi e ti trascina verso una sacca piena di succhi digestivi.

PIANTA
CARNIVORA ABILITÀ 8 ENERGIA 12

Se vinci, abbandona alla svelta la piccola valle: un altro cespuglio affamato ti potrebbe attaccare. Vai al **273**.

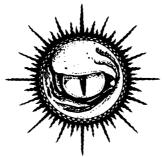
83

Tuo fratello borbotta tra sé ridacchiando, poi formula l'Incantesimo. Aspetta qui finché Lothar non ti dirà a quale paragrafo andare.

84

Dì a Lothar di andare all'**84**. Il Roc viene crivellato da un nugolo di frecce, e precipita al suolo trascinandovi nella caduta. La vostra avventura è finita.

85

All'interno della capanna senti un urlo, seguito da un tramestio e da un silenzio mortale. Lothar esce vittorioso dalla porta e ti libera dalla trappola metallica. Vai al **9**.

86

Ti materializzi nel deserto, in mezzo a cespugli spinosi e dune rosse. Ti incammini verso nord, e dopo molti giorni di marcia attraverso questa zona desolata raggiungi la costa rocciosa del Grande Oceano. Cammini sulla spiaggia alla ricerca del punto più vicino all'isola di Orcmoot, finché raggiungi uno stretto ponte di corda che collega la scogliera all'isola lontana, appena visibile tra la fitta nebbia. Vai al **51**.

87

Risali il ruscello, verso le montagne, e in cima trovi due sentieri che scendono verso la pianura sull'altro lato. Prendi il sentiero di sinistra (vai al **137**) o quello di destra (vai al **201**)?

88

La porta della capanna si apre: la guardiana si fa avanti e vi sfida. Ha in mano un paio di bambole di paglia e un grosso ago. Le balzi addosso con la spada sguainata, ma la vecchia evita il colpo ed infilza le bambole con l'ago. Fitte insopportabili vi attraversano il corpo: perdete 2 punti di ENERGIA ciascuno. Parla con Lothar e combattete insieme, attaccando la Strega a turno. Fai riferimento al libro dell'altro giocatore per i suoi valori di ABILITÀ e ENERGIA. Ogni volta che la Strega vince uno scontro, perdete entrambi 2 punti di ENERGIA. Se la sconfiggi e Lothar è vivo, vai al **315**; se vinci ma Lothar è morto, vai al **376**.

89

Gli effetti della Pozione sono svaniti e sei di nuovo visibile. L'altra metà della bottiglia, però, è al sicuro nella tua giubba. Probabilmente ne avrai bisogno più tardi. Vai al **171**.

90

Rimani nascosto dietro l'albero, e dopo quasi un'ora senti dei passi lenti e pesanti. Sbirci da sotto un ramo e vedi un enorme Gigante delle rocce. Indossa una giubba rosso fuoco, pantaloni neri, stivali e un'alta cintura di cuoio consumato. Stringe in mano una frusta. Si avvicina a Pegaso e grida infuriato: «Bene, cavallino. Adesso ti do una bella battuta, e non . . .» esita un attimo, «e non . . .» si interrompe e fiuta rumorosamente l'aria. «Che razza di odore è questo? Un uomo? Hai avuto compagnia? Ora vedrai!» Solleva la frusta, ma non ha il tempo di calarla: balzi fuori dal nascondiglio e lo attacchi. Vai al **461**.

91

Dopo pochi metri la scala è bloccata da un muro, ma vedi che tra i mattoni sporgono due piccole pietre. Puoi premere quella a sinistra (vai al **42**), quella a destra (vai al **193**), oppure puoi tornare indietro verso la porta appena attraversata (vai al **252**).

92

Infili una mano nella tasca sinistra e frughi con cautela. Sì, le chiavi sono lì, insieme a qualche moneta di rame. Ma la tua mossa provoca un leggero rumore metallico, e il Gigante si sveglia di colpo: «Maledetto ladruncolo! Ti farò a pezzi!» Vai al **461**.

93

Passi sotto l'arco con la spada in pugno, e scendi lungo una ripida scala. Dopo un bel po' trovi una porta sulla tua sinistra. La apri (vai al **22**) o continui lungo le scale (vai al **166**)?

94

L'Incantesimo di Lothar disintegra il sacco: rompete quel poco che ne resta e balzate a terra. Il Gigante però si accorge della vostra fuga e tenta di colpirvi con la mazza. Mettiti d'accordo con Lothar per combattere il Gigante a turni alterni. Fai riferimento al libro dell'altro giocatore per i valori di ABILITÀ ed ENERGIA del Gigante. Se lo sconfiggi vai al **498**.

95

I Mufloni sono troppo agili e ti spingono giù a cornate. Cadi malamente ai piedi della scarpata e ti rompi un paio di dita: riduci di 2 la tua ABILITÀ. Il dolore è terribile ma devi metterti subito in guardia e affrontare i Lupi. Vai al **191**.

96

Più avanti giungi ad una piccola ma chiassosa locanda, adagiata in un pianoro chiuso a nord da una catena di montagne. Appena entri, un vecchio monaco rugoso ti si avvicina: «Clovis, se cerchi la Sacra Gemma di Gundobad, ascoltami attentamente. Ne troverai una sull'isola di Orcmoot, al limite estremo delle Terre del Nord. Ma prima dovrai impossessarti di quattro Pergamene, se vorrai essere re». Vuoi saperne di più, ma quel tipo strano ti volta le spalle e si perde nella folla. Non riesci a ritrovarlo, quindi lasci la locanda e imbocchi un sentiero che va verso le montagne. Vai al **4**.

97

Avanzi con cautela lungo la sottile sporgenza, ma improvvisamente il terreno frana sotto i tuoi piedi. Tenti disperatamente di aggrapparti ad una roccia, oscilli nel vuoto qualche secondo e precipiti per una quindicina di metri. Cadi nella pozza profonda e raggiungi a nuoto l'altra riva. La fatica diminuisce di 1 punto la tua ABILITÀ. Puoi seguire il passaggio a sinistra (vai al **93**) o quello a destra (vai al **258**).

98

Con un colpo netto tagli la radice, ma immediatamente la galleria vi crolla addosso. La vostra avventura è finita.

99

Prosegui carponi lungo il bordo del precipizio, fino ad uno stretto sentiero di pietra che scende a zig zag verso il fondo. Scendi giù tra spruzzi di lava fino all'ingresso di una lunga sala, a pochi metri dal fiume infuocato. In fondo alla sala, sotto un'arcata, c'è un alto guerriero con un occhio solo. Ti avvicini: il guerriero si lancia verso di te con la scimitarra alzata, ma dopo pochi metri diventa invisibile! Se hai una Pozione, vai al **156**; altrimenti devi combattere alla cieca.

CICLOPE ABILITÀ 10 ENERGIA 10

Se vinci, vai al **181**.

100

Cavalchi lungo un sentiero tortuoso per circa cinque ore, fino ad una bassa collinetta. Ti accampi, e la notte trascorre tranquilla. Riprendi il viaggio all'alba e raggiungi un bivio: puoi prendere il sentiero a est (vai al **19**) o quello a ovest (vai al **175**).

101

Punti mani e piedi contro le pareti del camino e inizi la salita. Dopo pochi metri vedi una fioca luce verde uscire da un foro nella parete. Vuoi infilare una mano e scoprire cosa c'è (vai al **114**), esplorare l'apertura con la spada (vai al **251**) o lasci perdere e continui a salire (vai al **432**)?

102

«Oh, grazie signore!» grida la fanciulla. «Sarei certamente morta senza il vostro aiuto». Spiega che sta viaggiando verso un monastero tra le colline, dove troverà dell'Acqua Santa in grado di guarire suo fra-

tello, gravemente ammalato. «Vi prego, accompagnatemi al monastero. Sono molto ricca: vi ricompenserò generosamente». Soddisfi la preghiera della damigella (vai al **377**) o mantieni la promessa e raggiungi tuo fratello al ponte (vai al **18**)?

103

Lo Gnomo tira fuori dalla cintura un lungo pugnale seghettato e balza all'attacco.

GNOMO	ABILITÀ 8	ENERGIA 10

Se vinci, vai al **54**.

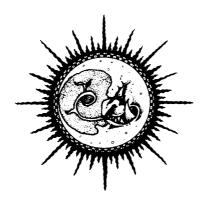
104

La vecchia Amazzone si avvicina troppo alla vostra gabbia; Lothar scatta veloce verso le sbarre e tenta di impossessarsi delle chiavi, ma la vecchia si scansa agilmente e gli frusta le braccia con una sottile canna. «Ahi, ahi» scuote la testa con aria addolorata. «Dobbiamo imparare ad avere un po' più di rispetto!» Vai al **161**.

105

L'Idra riflette un momento, poi risponde: «Benissimo! Puoi passare, ma devi darmi tutto quello che possiedi, eccetto la spada e l'armatura». Dai al mostro ciò che ti chiede (vai al **26**), o lo attacchi (vai al **487**)?

106

Srotoli un po' di seta dai bozzoli: è un filo leggero, ma resistente quanto una grossa fune. Segnalo sul Foglio d'Avventura. Mentre lo stai mettendo nella bisaccia Lothar dà un'occhiata alla stanza, ma sfortunatamente cade in una botola. Ti avvicini al buco nel pavimento, ma Lothar ormai è stato trascinato via dalla corrente del fiume sottostante. Vai al **497**.

107

Incontrate tre vecchie, sedute sopra delle grosse pietre. Indossano degli stracci grigiastri e, tutte insieme, possiedono un solo occhio, un solo dente ed un solo artiglio. Al vostro arrivo si passano rapidamente l'occhio e vi scrutano per bene. Quella con il dente chiede con una vocina tremula: «Chi di noi tre è la più bella?» Discuti con Lothar per decidere la risposta:

La vecchia con un occhio	Vai al **152**.
La vecchia con un dente	Vai al **247**.
La vecchia con un artiglio	Vai al **351**.
Tutte e tre insieme	Vai al **469**.

108

Scivoli nel buco e ti trovi di fronte ad un Rospo gigante, con la bocca spalancata. Non puoi sottrarti al combattimento.

ROSPO	ABILITÀ 8	ENERGIA 8

Se vinci, vai al **74**.

109

La siepe si infittisce rapidamente. Hai poco tempo: solo tre lanci di dado per aprirti un varco.

SIEPE	ABILITÀ 9	ENERGIA 4

Se la distruggi, vai al **63**. Se i tre lanci non sono sufficienti, i suoi rami duri e spinosi ti chiudono in trappola per sempre.

110

Bill e Bert ti picchiano e ti rubano tutti i pezzi d'oro, l'equipaggiamento e gli oggetti che possiedi; ti rimangono solo il cavallo e la spada. Il danno che ti è stato inflitto è solo temporaneo: recuperi tutti i punti di ENERGIA persi nello scontro, meno 4. Vai al **13**.

111

Cambia lo STATO a 18. Rimani a questo paragrafo finché l'AZIONE non cambia. Se prende il valore 1 o 37, vai al **319**; se cambia a 38, vai al **313**.

112

Dì a Lothar di andare al **61**. Sconfitto il mostro, svegli Lothar e insieme uscite nella stanza accanto. Al centro c'è un enorme tavolo da macello, e dalle pareti penzolano diversi ganci. Su una parete c'è un'apertura, troppo piccola per te, ma abbastanza

larga per Lothar, mentre sulla parete opposta c'è una porta chiusa. Decidete insieme se Lothar deve infilarsi nell'apertura mentre lo aspetti nella stanza, o se passate insieme per la porta. Qualunque sia la vostra decisione, rimani a questo paragrafo finché l'altro giocatore non ti dirà dove andare.

113

Giri l'angolo, e una violenta esplosione ti getta a terra: l'aria calda ti ustiona il viso e le mani. Riduci di 3 punti la tua ENERGIA, e se sei ancora vivo vai al **194**.

114

Infili il braccio nell'apertura. Senti sotto le dita qualcosa di duro, come un sasso, e lo afferri emozionato. È una gemma, un enorme smeraldo! Nel buco, però, c'è anche un'altra cosa, soffice e sgradevole! Lunghi tentacoli escono fuori contorcendosi e ti afferrano alla gola. Vai al **479**.

115

Dì a Lothar di andare al **136**, poi rimani a questo paragrafo finché l'altro giocatore non ti dirà dove andare.

116

Sei debolissimo e non riesci a difenderti. Il Demone prende il sopravvento e ti divora rapidamente corpo ed anima. Vai al **39**.

117

Prendi lo specchio e lo osservi: alle tue spalle, due Gargolle a forma di demone si animano, scendono dalla parete e ti attaccano. Preparati ad un combattimento mortale.

1ª GARGOLLA	ABILITÀ 9	ENERGIA 8
2ª GARGOLLA	ABILITÀ 8	ENERGIA 8

Se vinci, tieni lo specchio d'argento e vai al **429**.

118

Finalmente raggiungi la base della parete rocciosa. Se hai bevuto la Pozione, vai all'**89**; altrimenti vai al **171**.

119

Apri l'enorme porta scricchiolante ed entri nel mausoleo. La richiudi subito e la blocchi con una pesante cassa, poi crolli a terra ansimante e ascolti le mani degli Zombi grattare debolmente sulle pareti esterne. I tuoi occhi si abituano lentamente all'oscurità, finché il rumore cessa e ti guardi intorno. Sei in una semplice stanza rettangolare, occupata da quattro bare di ebano lucidissimo. Sono aperte, ma gli occupanti sono nascosti da veli di seta colorata. Ti avvicini curioso, pronto a sollevare i veli. Quale togli per primo:

Turchese?	Vai al **235**.
Scarlatto?	Vai al **134**.
Bianco?	Vai al **254**.
Verde smeraldo?	Vai al **297**.

120

«Esatto» risponde la testa. «Potete riprendere tutto». Frughi tra i fagotti e ritrovi tutti gli oggetti che ti erano stati sottratti: risegnali nel Foglio d'Avventura. Rimettete a posto le vostre cose, poi attraversate il cancello ed uscite. Vai al **315**.

121

Appena ti metti a cavallo sul manico la scopa balza in aria e supera la voragine senza fondo, ma non si ferma e si infila a tutta velocità nella galleria. Non hai modo di controllare la corsa. La galleria svolta bruscamente e vai a sbattere contro la parete. Ti ferisci alla testa: riduci di 1 la tua ENERGIA. Abbandoni la scopa ridotta in frantumi e prosegui intontito. Vai al **192**.

122

Mentre attraversi l'inquietante cimitero, lo scricchiolio dei rami sotto i tuoi piedi rivela la tua posizione ad un pericoloso predatore: un gigantesco Gufo bianco. L'uccello ti osserva intensamente e piomba giù rapido, ti afferra con gli artigli e vola verso il suo ramo. La situazione è seria: sfoderi la spada per colpirlo in volo. *Tenta la Fortuna:* se sei fortunato, vai al **484**. Se sei sfortunato vai al **16**.

123

Se hai incontrato Dragesima, il cacciatore di streghe, dai allo STATO il valore 13. Se non lo hai incontrato, dagli il valore 14. Rimani a questo paragrafo finché l'AZIONE non cambia a 1, 31 o 32, poi vai al **282**.

124

Fai un passo e sfiori la fascia viola: in un istante ti ritrovi su un sentiero in mezzo alla foresta. Rimani in questo paragrafo finché l'altro giocatore non ti dirà dove andare.

125

Lothar non perde tempo e formula un Incantesimo che polverizza i lacci che vi tengono prigionieri. Balzate in piedi e recuperate l'equipaggiamento, che per vostra fortuna è stato lasciato lì accanto. Vi inoltrate nel deserto, sfuggendo ai Piranha e ai mercanti di schiavi. Vai al **346**.

126

Tenta la Fortuna. Se sei fortunato, vai al **445**. Se sei sfortunato, vai al **30**.

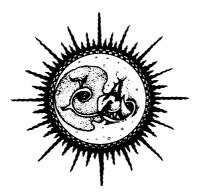
127

Le bacche sono deliziose e rinfrescanti. Aumenta di 2 la tua ENERGIA, poi vai al **374**.

128

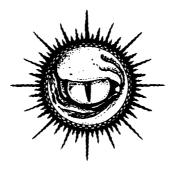
Dì a Lothar di andare al **128**. Laceri il sacco con la spada, poi saltate a terra e tentate la fuga; ma il Gigante si accorge di voi e tenta di colpirvi con la mazza. Mettiti d'accordo con Lothar per combattere il Gigante a turni alterni: troverai i suoi valori di ABILITÀ ed ENERGIA nel libro dell'altro giocatore. Se sconfiggi il Gigante, vai al **498**.

129

Dì a Lothar di andare al **129**. Tiri disperatamente i lacci di cuoio e tenti di afferrare il coltello. Inutile, la lama ti scivola sotto le dita. Provi ancora, ma i Piranha delle sabbie vi sono addosso e divorano la vostra carne con estrema rapidità. In pochi minuti siete ridotti ad un mucchietto d'ossa, la vostra avventura è finita.

130

La sfera fiammeggiante balza dalle mani di Lothar, si infila nella galleria e scoppia con rumore soffocato. Purtroppo, non provoca un gran danno. Dovete inseguire i Trottoli nella loro tana. Vai al **47**.

131

Dì a Lothar di andare al **131**. Scavalchi i cadaveri degli Orchi ed esci: Lothar è imprigionato in una trappola metallica, preparata per gli ospiti indesiderati. Lo liberi e rientrate nella capanna. Vai al **9**.

132

Risolto il problema con l'Esattore Imperiale vi accostate al balcone, ma venite avvicinati da un vecchio monaco rugoso. «Clovis, Lothar, ascoltatemi! Se cercate una Gemma Sacra di Gundobad, potrete trovarne una sull'isola di Orcmoot, al limite estremo delle Terre del Nord; ma non l'avrete senza la soluzione dell'indovinello». Sconcertati, chiedete spiegazioni più precise. Il monaco rimanda la discussione al giorno dopo, e vi invita ad acquistare alcuni suoi oggetti. Parla con Lothar per decidere se comprare qualcosa. Se almeno uno di voi vuole mercanteggiare col vecchio, vai al **250**. Se non volete nulla, vai al **323**.

133

Balzi giù da cavallo e con un colpo di spada tagli i legacci e liberi la donna. *Tenta la Fortuna.* Se sei fortunato, vai al **36**. Se sei sfortunato, vai al **468**.

134

Sotto c'è un uomo alto e scuro, con i capelli grigi. Una goccia di sangue scuro gli cola dalla bocca. Improvvisamente apre gli occhi, ti afferra un polso e ghigna sinistramente. I suoi incisivi sono lunghi e ricurvi: è un Vampiro! Se hai una croce d'oro e un libro sacro, vai al **263**. Se hai solo la croce d'oro, vai al **452**. Se hai solo il libro sacro, vai al **470**. Se non hai né l'uno né l'altro, vai al **206**.

135

Ti aggrappi alla criniera del cavallo e lo sproni contro la folla ostile. La forte bestia travolge parecchi uomini e scappa via. Vai al **367**.

136

Lothar percorre il ponte scricchiolante con passo lento ma sicuro, e scompare nella fitta nebbia che circonda l'isola. Cambia lo STATO a 16 e aspetta a questo paragrafo finché l'altro giocatore non ti dirà dove andare.

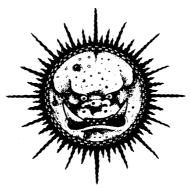
137

Le montagne sono completamente bianche. Anche i cespugli di agrifoglio, pieni di bacche rosse, sono carichi di neve. Il cielo però è terso ed il sentiero è comodo: continui allegro la discesa. Ad un tratto un enorme cilindro bianco scivola giù da una chiazza di neve. È un Verme del Ghiaccio, il più ripugnante e temibile dei mostri delle montagne. I suoi occhi neri e luccicanti sono fissi su di te. Lo combatti (vai al **215**) o tenti di fuggire (vai al **296**)?

138

Balzi verso il lampadario, mentre Lothar si getta sulla moglie dell'oste. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **387**. Se sei sfortunato, vai al **348**.

139

Il giovane Nano cade accanto al compagno, e muore anche lui. Frughi nelle loro tasche e trovi due piccole borse che contengono 8 pezzi d'oro, poi torni nella caverna quadrata e imbocchi l'altra uscita. Vai al **476**.

140

Una notte, mentre avanzi a fatica in un fitto bosco, un grido acutissimo lacera l'aria e un'enorme grottesca creatura piomba su di te ad ali spiegate. La paura ti paralizza. Getta un dado: se ottieni 1, 2 o 3, vai al **259**; se il risultato è 4, 5 o 6, vai al **75**.

141

Stringi la spada e sollevi la tenda: dietro c'è una piccola cella squallida. Tavole, sedie e scaffali sono rovesciati su una montagna di reliquie e libri fatti a

pezzi. Si è svolto un terribile combattimento, non molto tempo fa: il cadavere di un sacerdote giace sul pavimento, quasi ad avvertire che ora la cappella è controllata da qualcosa di estremamente malvagio. Nella parete di fronte, dove prima c'era uno scaffale, si apre un passaggio che scende in una fitta oscurità. Puoi esplorarlo (vai al **33**), controllare il sarcofago (vai al **331**) o, se non lo hai già fatto, vedere cosa c'è dietro l'altra porta (vai al **220**).

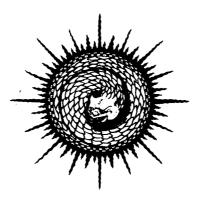
142

Dopo parecchie miglia incontri una carovana di schiavi. Lunghe file di prigionieri incatenati camminano a fatica dietro una grande e variopinta portantina, sostenuta da otto portatori. Appena il mercante ti vede balza giù dalla portantina e chiama a raccolta le guardie: vuole catturarti. Prende una lunga fune d'argento e la lancia in aria: «Forza, Acchiappaschiavi! Catturalo!» La corda scatta in avanti e forma un cappio per intrappolarti. Durante il combattimento, lancia un dado prima di ogni scontro. Se il risultato è 6, vai al **466**. Se ottieni un altro numero continua a combattere.

1ª GUARDIA	ABILITÀ 8	ENERGIA 4
2ª GUARDIA	ABILITÀ 7	ENERGIA 4
MERCANTE	ABILITÀ 6	ENERGIA 4

Se vieni ucciso, dì a Lothar di andare al **96**. Se vinci, vai al **402**.

143

Il chiavistello esplode, ferendo la mano di tuo fratello. Nello scrigno trovate una bottiglia di vino e 8 pezzi d'oro. Decidi con Lothar come dividere il tesoro, poi lasciate la casa del Troll ed attraversate il ponte. Vai al **418**.

144

Cavalchi intorno alla torre osservandola attentamente, ma non ti accorgi che davanti a te c'è un profondo crepaccio. Precipiti insieme al cavallo per cinque metri, e quando ti rialzi intontito senti un rumore alle tue spalle: un orribile Formileone gigante si prepara ad attaccarti.

FORMILEONE	ABILITÀ 8	ENERGIA 8

Se vinci, vai al **359**.

145

Appena sfiori la fascia blu ti senti sollevare nell'aria: poi scivoli lungo l'arcobaleno fino ad un sentiero in mezzo al bosco. Vai al **224**.

146

Ti infili a fatica in una minuscola stanza, dove ritrovi tutti i tuoi averi: li raccogli e ritorni in superficie. Alle vostre spalle sentite i passi di alcuni Trottoli, ma nessuno di loro ha il coraggio di seguirvi all'aperto. Discuti con Lothar se continuare a viaggiare insieme (vai al **107**) o separati (vai al **446**).

147

L'Unicorno esultante si offre di esaudire un desiderio a ciascuno di voi. Gli chiedi di:

Guarire le tue ferite?	Vai al **408**.
Aumentare la tua FORTUNA?	Vai al **448**.
Diventare un guerriero più abile?	Vai al **475**.

148

Dai allo STATO il valore 2. Rimani a questo paragrafo finché l'AZIONE non cambia a 1, 22 o 23; poi vai al **325**.

149

Il sentiero svolta bruscamente, avvicinandosi ancora di più alla radura. Ora puoi vedere chiaramente che la donna è una Strega: sta formulando un incantesimo sopra un grosso calderone nero. *Tenta la Fortuna.* Se sei fortunato, vai al **281**. Se sei sfortunato, vai all'**80**.

150

Raggiungi l'accampamento, ma vieni subito attaccato da due Uomini-ramarro. Ti difendi disperatamente con la spada e chiedi aiuto a tuo fratello.

1° UOMO-RAMARRO	ABILITÀ 9	ENERGIA 8
2° UOMO-RAMARRO	ABILITÀ 9	ENERGIA 6

Se li sconfiggi, vai al **485**. Se perdi, dì a Lothar di andare al **10**.

151

Appena tocchi la sfera una voce soave sussurra:

«Se l'isola malvagia riuscirai a trovare,
un uomo verde tu dovrai cercare.
Perché una pergamena un tempo egli portava
che la strada per la Gemma rivelava».

Entrambe le sfere scompaiono e prosegui lungo il passaggio. Vai al **412**.

152

La vecchia con un occhio è molto soddisfatta, e mormora una benedizione che riporta la tua ENERGIA al punteggio iniziale. Le altre però sono infuriate. Una ti graffia, mentre l'altra morde tuo fratello: perdi 1 punto di FORTUNA. Vai al **389**.

153

La caverna è umida e buia. Procedi a tastoni lungo le pareti e trovi un varco piuttosto grande, ma improvvisamente uno stridìo risuona all'entrata della caverna: l'orribile creatura è tornata. Intravedi a malapena la sua forma: è un gigantesco Pipistrello.

PIPISTRELLO	ABILITÀ 9	ENERGIA 8

Se lo sconfiggi, vai al **277**.

154

Un brivido percorre il tuo corpo: stai rimpicciolendo. Il Druido, che adesso sembra un gigante, si china e ti strappa . . . una piuma! «Vattene, fagiano» dice ridendo, e si incammina tra gli alberi. La tua avventura è finita. Vai al **39**.

155

Dì a Lothar di andare al **473**. Poi vai anche tu al **473**.

156

Bevi la Pozione sperando che serva a qualcosa, ed entri nel mondo del Ciclope. La stanza svanisce e si riduce ad un'ombra incolore, ma adesso il Ciclope è visibile.

CICLOPE	ABILITÀ 8	ENERGIA 10

Se vinci, vai al **181**.

157

Sali in cima ad una piccola collina rocciosa e ti volti a guardare per l'ultima volta il fiume. L'acqua scintilla sotto i primi raggi del sole, e si snoda come un lungo serpente d'argento attraverso la pianura. Lo

splendido panorama ti riempie di gioia: aumenta di 1 la tua FORTUNA. Con un po' di rimpianto riprendi il cammino e verso mezzogiorno raggiungi la prima parete rocciosa. È una barriera di granito liscio, impossibile da scalare. Alla base c'è un'enorme caverna, con un piccolo pozzo vicino all'entrata. Controlli il pozzo (vai al **284**) o esplori la caverna (vai al **266**)?

158

Appena la tocchi, la corona esplode in mille scintille d'argento. Cadi a terra e perdi 1 punto di ENERGIA. Il fumo si disperde lentamente e ti rialzi barcollando, ma la Folletta e la quercia sono scomparsi. Vai al **238**.

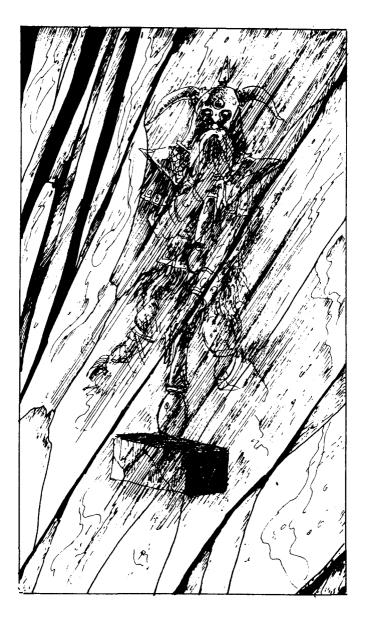
159

La terra si apre gorgogliando e tutti gli oggetti rubati compaiono ai vostri piedi. Decidi insieme a Lothar se continuate a viaggiare insieme (vai al **107**) o vi separate (vai al **446**).

160

Cammini lentamente sul ponte di pietra, ma improvvisamente l'arco cede e precipiti verso la lava. La tua avventura è finita. Vai al **39**.

161

«Vi educherò con cura: sarete gli schiavi della regina». Poi si volta e scompare nell'oscurità, sghignazzando. Ti avvicini alle sbarre, ne afferri una e punti i piedi contro il terreno tirando con tutte le tue forze. *Tenta la Fortuna.* Se sei fortunato, vai al **301**. Se sei sfortunato, vai al **219**.

162

Tocchi la fascia verde e ti senti sollevare nell'aria, poi scivoli lungo l'arcobaleno fino ad un sentiero che attraversa la foresta. Vai al **353**.

163

La fanciulla prende la bottiglia di Acqua Santa e ti dà 10 pezzi d'oro. Senza perdere altro tempo risali a cavallo e ti allontani dal monastero: vai al **100**.

164

Ti avvicini all'Idra e le tagli una testa con un colpo netto. Subito le altre due teste si sollevano gridando di dolore. (Ricorda: nel prossimo combattimento una delle tre teste è già fuori gioco.) Vai al **487**.

165

L'aria è umida, e gli appigli sono bagnati dagli spruzzi d'acqua che salgono dal fiume. Ad un tratto cadi in acqua e la corrente ti trascina a valle. Vai al **28**.

166

Le scale portano in una stanza nel cuore della montagna. Cominci a tremare violentemente, la stanza è terribilmente fredda. Il pavimento è formato da grosse colonne di terra gelata, e tra una colonna e l'altra c'è un profondo abisso; le pareti sono costruite con grossi blocchi di ghiaccio. In uno di essi è imprigionato un imponente guerriero con la barba rossa, che stringe tra le mani un grosso martello. Ti avvicini saltando prudentemente da una colonna all'altra. Vuoi quel martello, ma come farai a liberarlo dal ghiaccio? Se hai un piccone puoi usarlo (vai al **395**); oppure, se hai una lanterna, puoi tentare di sciogle-

re il ghiaccio (vai al **340**); altrimenti dovrai rompere il ghiaccio con la spada (vai al **463**).

167

Ti avvicini lentamente al sarcofago, ma un vento minaccioso e soprannaturale spazza improvvisamente la cappella. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **341**. Se sei sfortunato, vai al **187**.

168

In realtà si tratta di una Strega, accanto ad un enorme calderone nero. Devi combattere.

STREGA	ABILITÀ 10	ENERGIA 4

Se vinci, vai al **253**.

169

Gli spettrali morti viventi si avvicinano.

1° ZOMBI	ABILITÀ 9	ENERGIA 6
2° ZOMBI	ABILITÀ 8	ENERGIA 6
3° ZOMBI	ABILITÀ 7	ENERGIA 4

Se vinci, devi decidere rapidamente se scendere lungo il sentiero (vai al **358**) o entrare nel mausoleo (vai al **119**) perché gli altri Zombi si stanno avvicinando.

170

Una freccia ti colpisce al braccio: sottrai 1 punto dall'ENERGIA ed 1 dall'ABILITÀ. Ti nascondi dietro ad un cespuglio e aspetti che l'intera tribù ti oltrepassi, poi riprendi il cammino e raggiungi poco dopo un piccolo torrente che scende dalle vicine montagne. Vai all'**87**.

171

Sei in una profonda vallata circondata di pini. È l'alba, e il sole indica chiaramente l'est. Ti incammini in quella direzione (vai al **256**) o risali la valle (vai al **6**)?

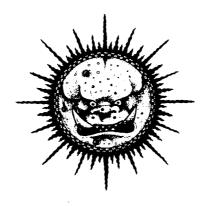
172

Alla vista della croce, le Streghe si bloccano. Dodici scompaiono in una nuvola di fumo, mentre la loro regina ti fissa intensamente e poi dice con voce astiosa: «Clovis, abbassa quella croce e unisciti a noi. Tuo fratello lo ha già fatto!» Le sue parole ti sconvolgono. Esiti incerto, ma un lampo malvagio dei suoi occhi ti mette in guardia: sta mentendo. «Mai!» gridi, ed agiti la spada.

STREGA ABILITÀ 7 ENERGIA 8

Se vinci, vai al **24**.

173

Uscite dal deserto e raggiungete la costa rocciosa del Grande Oceano. Cominciate a camminare lungo la scogliera, e raggiungete dopo breve tempo un ponte di corda, lunghissimo e stretto, sospeso tra la scogliera ed un'isola: l'Isola di Orcmoot! Decidi con Lothar se attraversate insieme il ponte (vai al **29**), se tu attraversi il ponte per primo e Lothar per secondo (vai al **51**) o se Lothar lo attraversa per primo e tu per secondo (vai al **136**).

174

Prendi la rincorsa e salti il crepaccio senza fondo. È molto ampio, e riesci a malapena ad afferrarti al bordo. Se avevi ancora la bisaccia e l'equipaggiamento, li perdi mentre ti tiri su a fatica. Sei salvo per miracolo, ma nonostante tutto sei fiero di te: hai superato un altro ostacolo. Aumenta di 1 punto la tua ABILITÀ, poi vai al **192**.

175

Dopo molte miglia di viaggio faticoso arrivi ad un bivio: un sentiero va a nord, l'altro verso sud. Vicino al bivio c'è un vecchio pozzo abbandonato, pieno di melma verdastra. Ti riposi un po' e ti siedi sul bordo del pozzo. Sul fondo vedi parecchi pezzi d'oro, sotto non più di mezzo metro d'acqua. Forse questo è un pozzo dei desideri. Oppure una trappola per ingenui viandanti? Puoi ignorare la scoperta e dirigerti a nord (vai al **391**), oppure a sud (vai al **384**). Altrimenti puoi tentare di impadronirti dell'oro (vai al **126**); o, se ne hai ancora, gettarne anche tu un pezzo ed esprimere un desiderio: vai al **312**.

176

Dopo un po' ti trovi di fronte ad un branco di feroci tori neri. Uno di loro viene alla carica sbuffando e ti ferisce con le corna: riduci di 2 punti la tua ENERGIA. Torni indietro rapidamente prima che un altro ti attacchi, e tenti con il ponte. Vai al **52**.

177

Frughi nelle tasche dei Giganti e trovi 5 pezzi d'oro. Il danno del combattimento è solo temporaneo: recuperi tutti i punti di ENERGIA persi nello scontro, meno 1. Vai al **13**.

178

Dì a Lothar di andare al **178**. Vieni ferito da un colpo di balestra, e riduci di 1 punto la tua ENERGIA. Vai al **269**.

179

Ma improvvisamente compare un'ombra grigia. Intravedi un teschio ed un corpo scheletrico, avvolto in stracci laceri. L'orrida figura scoppia in una risata fragorosa e dice: «Io sono la Morte che Aspetta; vi porto i vostri figli». Sei figurette incappucciate escono dagli stracci laceri. Tre si avvicinano a Lothar, gli altri a te. «Sceglietе! Guardate i vostri destini!» Quale bambino guardi:

Il primo?	Vai al **272**.
Il secondo?	Vai al **332**.
Il terzo?	Vai al **406**.

180

Vuoi sapere qualcosa di più su chi ti ha preso il cavallo: come si chiama, dove si trova. Parli con un gruppo di loschi figuri che stanno bevendo in un angolo appartato della stanza, ma ti rispondono che non l'hanno mai visto prima d'ora. Stanno mentendo, ne sei sicuro. Approfitti di un loro attimo di distrazione e rubi una bottiglia di idromele, poi lasci in fretta il villaggio prima che se ne accorgano. Vai al **367**.

181

Affondi la spada nel fianco del Ciclope, che crolla a terra morto; il suo corpo si contrae rapidamente, trasformandosi in una gemma lucente, una Pietra del Potere. Aumenta di 1 punto la tua ENERGIA e la tua ABILITÀ. La raccogli, passi sotto l'arco e percorri una corta galleria: in fondo trovi due porte. Ti avvicini alla porta di destra ed allunghi una mano tremante per sfiorarla. Vai al **31**.

182

«Sbagliato» replica la testa, con tono sprezzante. Poi comincia a gridare e mette in allarme l'accampamento. Afferri presto i fagotti, e ritrovi tutti i tuoi oggetti: riscrivili nel Foglio d'Avventura, poi vai all'**88**.

183

Tocchi la fascia rossa: un impulso luminoso percorre l'arcobaleno e vi scaraventa al punto di partenza. Perdi 1 punto di ABILITÀ. Parla con Lothar e decidete quale colore toccherete adesso:

Verde	Vai al **162**.
Blu	Vai al **145**.
Violetto	Vai al **124**.

184

Dopo qualche giorno, vicino ad una catena di basse colline, riesci a catturare un cavallo selvaggio. Cavalchi verso il ponte sperando che Lothar sia ancora lì: vai al **60**.

185

Cambia lo STATO a 20. Rimani a questo paragrafo finché l'altro giocatore non ti dirà dove andare.

186

Il passaggio vi porta sempre più all'interno del ponte fortificato finché, girato un angolo, vi trovate davanti ad un paio di Gremlin armati di alabarde. Le piccole feroci creature vi attaccano gridando. Mettiti d'accordo con Lothar e combattete insieme, affrontando un Gremlin ciascuno. I valori di ABILITÀ ed ENERGIA degli avversari sono scritti sul libro dell'altro giocatore. Se li sconfiggi e Lothar è vivo, vai al **230**; se vinci, ma Lothar è morto, vai al **497**.

187

Ti senti afferrare da centinaia di mani invisibili che ti sbattono contro la parete: perdi 1 punto di ENERGIA. Il vento misterioso scompare all'istante. Ora sei vicino alla seconda porta. Se vuoi ancora esaminare il sarcofago, vai al **331**; se vuoi vedere cosa c'è dietro la porta, vai al **141**.

188

Segui una pista di cervi e raggiungi il margine della foresta. Davanti a te c'è una serie di basse colline. Sulle loro cime vedi dei grossi macigni rettangolari: alcuni caduti o inclinati, altri ancora in posizione verticale. Il sole sta tramontando e la temperatura diminuisce rapidamente. Devi decidere se rifugiarti in una delle valli boscose tra le colline (vai all'**82**), oppure raggiungere la base di uno dei monoliti più vicini (vai al **273**).

189

Lothar è morto. Lasci la locanda e riprendi il viaggio verso le montagne a nord. Vai al **4**.

190

Il ponte è lungo più di un miglio e, a giudicare dal sinistro cigolìo, fa fatica a reggere il tuo peso. Sull'isola, il ponte termina in una torre altissima. Il cancello d'ingresso della torre è socchiuso; lì accanto c'è il cadavere di una mostruosa Idra a tre teste. Ti avvicini velocemente all'entrata. Vai al **155**.

191

Tre Lupi grigi balzano verso di te.

1° LUPO	ABILITÀ 8	ENERGIA 8
2° LUPO	ABILITÀ 9	ENERGIA 6
3° LUPO	ABILITÀ 7	ENERGIA 6

Se li sconfiggi, vai al **207**.

192

Il passaggio termina con una stretta arcata di mattoni scuri, ricoperti di muschio. Entri in una piccola stanza quadrata dal soffitto molto alto, dove c'è un odore nauseabondo: muffa e muschio crescono in ogni angolo. Su ciascuna delle quattro pareti c'è una grata di ferro arrugginito. Vuoi esaminare la grata sulla parete nord (vai al **300**), sulla parete sud (vai al **443**), est (vai al **491**) oppure ovest (vai al **310**)?

193

Il muro crolla e rivela una cella poco illuminata, con il pavimento ricoperto da numerosi corpi di creature ripugnanti. Vicino all'entrata, però, c'è uno scheletro umano: stringe tra le lunghe dita bianche una piccola ascia d'argento. Aggiungila al tuo Foglio d'Avventura. Nella stanza non c'è nient'altro di interessante, quindi torni verso le scale e la porta di quercia. Vai al **252**.

194

Le tue orecchie smettono di ronzare, e senti la risata dello Gnomo davanti a te. Corri e lo raggiungi nella sua tana, ma lui rotea un dito, pronto a lanciare un'altra sfera di fuoco. *Tenta la Fortuna:* se sei fortunato, vai al **103**; se sei sfortunato, vai al **209**.

195

Oltrepassi l'arco buio con il cuore in gola ed entri nel cortile principale. Un tempo doveva essere meraviglioso: statue di marmo, ormai annerite e consumate dal tempo, ornano i lati del chiostro. Al centro c'è una sorgente d'acqua, e sull'altro lato del cortile c'è una meravigliosa cappella: un tempo era il luogo di culto più importante del Vecchio Regno. Forse l'acqua della sorgente è l'Acqua Santa che stai cercando. Ti avvicini lentamente e tiri fuori dalla bisaccia una piccola bottiglia. Esiti un istante: immergi la bottiglietta nella pozza (vai al **320**) o esplori prima la cappella (vai al **72**)?

196

Dì a Lothar di andare al **170**. La porta si apre su un breve corridoio; all'altra estremità c'è una porta socchiusa, da cui provengono dei rumori di alacre attività, e su un lato del corridoio c'è una scala. Decidi insieme a Lothar se aprite la porta (vai al **481**) o salite la scala (vai al **12**).

197

Il giorno dopo, poco prima di mezzogiorno, raggiungi una radura popolata da insetti e uccelli cinguettanti. L'aria profuma di bacche e funghi, e decidi di fermarti qui a mangiare qualcosa. Vuoi assaggiare le bacche (vai al **127**) o i funghi (vai al **293**)?

198

L'Incantesimo provoca una tremenda confusione: la terra si apre e mette a nudo le gallerie dei Trottoli. Le piccole creature fuggono in tutte le direzioni, in preda al panico, e tu recuperi gli oggetti che ti avevano rubato. Decidi insieme a Lothar se continuate a viaggiare insieme (vai al **107**) o vi separate (vai al **446**).

199

Dai allo STATO il valore 3. Rimani a questo paragrafo finché l'AZIONE non cambia: se prende il valore 1 o 22, vai al **242**; se cambia a 23, vai al **287**.

200

Rimani a questo paragrafo e aspetta che l'altro giocatore ti dia istruzioni.

201

Il sentiero è molto scosceso; perciò spezzi un ramo da un albero vicino per aiutarti nella discesa. Ma dietro l'albero senti qualcuno che piange: ti avvicini e scopri uno strano cavallo incatenato ad un palo. Un paio di ali bianche spuntano dal suo dorso: è un Pegaso. L'animale è in condizioni pietose, ridotto a pelle ed ossa, e la sua groppa è coperta dai segni di selvagge frustate. Ti fissa con i grandi occhi pieni di lacrime: «Vi prego, signore, aiutatemi. Il mio padrone, il Gigante, è così crudele! Verrà qui tra poco per frustarmi». Il Gigante, spiega, possiede le chiavi della catena e vive in una caverna poco distante. Ti sconvolge l'idea che una bestia così bella venga trattata brutalmente. Aspetti il Gigante (vai al **90**) o vai a cercarlo nella sua tana (vai al **308**)?

202

Ti rialzi, stanco e coperto di sudore; tuo fratello è in piedi in un angolo, e sorride. Poco lontano scopri una nicchia piena di bozzoli setosi. Decidi insieme a Lothar se ne aprite uno con la spada (vai al **38**) o se srotolate un po' di seta (vai al **106**).

203

Ti alzi, e scivoli dietro l'altare un istante prima dell'attacco della bestia. La tua situazione è disperata: stai perdendo le forze e la bestia si prepara per il balzo finale. Improvvisamente un lampo riempie la caverna ed un uomo alto e snello, con dei lunghi stivali, si materializza davanti a te. In una mano stringe una bacchetta bianca, nell'altra una spada bianca, e si lancia contro la bestia che scompare in una nuvola di fumo nero. L'uomo si avvicina a lunghi passi schioccando le dita e dice con voce nasale: «Quel maledetto! Uno di questi giorni lo avrò. Ah, permettetemi di presentarmi: il mio nome è Dragesima, cacciatore di streghe. Qualche volta uccido anche demoni. Voi chi siete?» Ti presenti e racconti le tue disavventure con le streghe. Il cacciatore ti interrompe bruscamente: «E le streghe, come sapevano il vostro nome? Vostro fratello, forse? La strega lo ha nominato dicendo che adesso è uno di loro. Può essere, e in tal caso lo ucciderò». La caverna si riempie nuovamente di luce e Dragesima scompare. Lasci la cappella scrollando le spalle. Ora che la forza malvagia è scomparsa le porte sono aperte. Vai al **430**.

204

Tocchi l'arcobaleno e subito il mondo esterno scompare, sostituito da quattro fasce di colore scintillante che ondeggiano verso il cielo. Sei all'interno dell'ar-

cobaleno! Decidi insieme a Lothar quale colore toccate:

Il rosso? Vai al **183**.
Il verde? Vai al **162**.
Il blu? Vai al **145**.
Il violetto? Vai al **124**.

205

Afferri l'angolo di una tovaglia sporca e ti arrampichi con cautela. Sfortunatamente fai cadere un grosso boccale di vino che ti fracassa la testa. Vai al **39**.

206

Il Vampiro ti trascina con forza sovrumana verso i suoi denti aguzzi. «Clovis, hai perso» sibila dolcemente, «ma ti offro una nuova esistenza». Ti morde violentemente il collo, e l'oscurità più totale avvolge i tuoi sensi. Vai al **39**.

207

Prosegui a piedi lungo la valle, riposando solo poche ore prima dell'alba. Sul fondovalle scorre il fiume, ancora avvolto nella foschia mattutina. Lo attraversi (vai al **157**) o lo costeggi (vai al **233**)?

208

Incastri la sbarra tra le pareti e corri via velocemente. Alle tue spalle senti un rumore di pietra e metallo che si spezzano. Il macigno si ferma: è di granito, perfettamente sferico e liscio. Ti avvicini e vedi che la sbarra è completamente piegata, inutilizzabile. Scavalchi il masso e riprendi a salire lungo la galleria. Vai al **382**.

209

Un'altra sfera balza in avanti e ti scaraventa a terra esplodendo: perdi 3 punti di ENERGIA. Vai al **103**.

210

Per tua fortuna sei ancora invisibile, e l'Orso fa fatica ad attaccare.

ORSO NERO	ABILITÀ 8	ENERGIA 10

Se vinci, vai al **437**.

211

Gridi più forte che puoi. *Tenta la Fortuna.* Se sei fortunato, vai al **264**. Se sei sfortunato, vai al **361**.

212

Raggiungi il sentiero per lo Scamder e ti metti ad aspettare. Lothar ti raggiunge quasi subito, e vi avvicinate al ponte. Un grosso Troll verdastro esce fuori da una capanna costruita sotto un'arcata del ponte, e vi chiede un pedaggio di 2 pezzi d'oro a testa. Decidi insieme a Lothar: se avete l'oro necessario potete pagare il pedaggio (vai al **371**), oppure combattete il Troll (vai al **345**).

213

Sconfitti i Todd, tornate nel corridoio e salite le scale. Vai al **12**.

214

Il sentiero esce dalla foresta e attraversa una pianura arida e deserta, sboccando in una strada. Dopo un giorno di viaggio arrivate ad un crocevia, dove vicino al bordo della strada ci sono alcune forche: i cadaveri di due impiccati dondolano lentamente al vento.

Ai loro piedi vedi due fosse scavate di fresco e ricoperte in fretta e furia con assi di legno. Decidi insieme a Lothar se dare un'occhiata alle forche (vai al **236**) o alle fosse (vai al **357**).

215

Se hai le racchette da neve, aumenta di 2 punti la tua ABILITÀ in questo combattimento.

VERME DEL GHIACCIO	ABILITÀ 11	ENERGIA 10

Se vinci, vai al **49**.

216

Tenta la Fortuna. Se sei fortunato, vai al **262**. Se sei sfortunato, vai al **62**.

217

Cambia lo STATO a 9. Rimani a questo paragrafo finché l'AZIONE non prende uno dei seguenti valori:

Se l'AZIONE cambia a 1	Vai al **96**.
Se l'AZIONE cambia a 28	Vai al **142**.
Se l'AZIONE cambia a 29	Vai al **493**.
Se l'AZIONE cambia a 30	Vai al **289**.

218

Con enorme sorpresa sbuchi in un'immensa caverna, dove trovi un bottino favoloso: ci sono monete d'oro, gemme, gioielli che giacciono sul pavimento, ammucchiati con cura. Le pareti sono tutte scavate, e le numerose nicchie contengono idoli finemente cesellati e ricchi vasi di platino. Al centro c'è una grande tomba d'oro con sopra una spada luccicante: la Spada di Ghiaccio! Prendi subito la spada (vai al **267**) o prima ti riempi le tasche d'oro (vai al **370**)?

219

Dì a Lothar di andare al **219**. Con un rumore secco la sbarra cede, e il passaggio è largo a sufficienza: potete fuggire. Lo sforzo però ti ha sfibrato e crolli a terra ansimando: perdi 2 punti di ENERGIA. Con l'aiuto di Lothar ti rialzi e fuggite dal recinto. Poco lontano, alla vostra sinistra, c'è una luce intensa; decidi insieme a Lothar se vi avvicinate alla fonte luminosa (vai al **354**) o andate in direzione opposta (vai al **428**).

220

Scosti la tenda, e vedi un uomo con indosso un mantello leggero che sta camminando nella stanza. Tiene una croce d'oro sollevata verso tre orribili Spettri, che gli danzano attorno ridendo e maledicendolo nel loro antico dialetto. Sei spaventato, ma entri ugualmente nella stanza e attacchi le creature.

1° SPETTRO	ABILITÀ 9	ENERGIA 4
2° SPETTRO	ABILITÀ 8	ENERGIA 4
3° SPETTRO	ABILITÀ 8	ENERGIA 4

Se vinci, vai al **318**.

221

Il Roc è a corto di munizioni e di equipaggio, così vira e scompare in fretta all'orizzonte. Controlli i corpi dei due guerrieri: uno indossa un mantello nero, l'altro un piccolo elmo d'argento. Decidi insieme a Lothar come dividere tra voi questi oggetti, poi riprendete il viaggio. Vai al **173**.

222

Tenta la Fortuna. Se sei fortunato, vai al **280**. Se sei sfortunato, vai al **45**.

223

Dopo lunghe ore snervanti il canto del gallo ed un sottile raggio di luce che filtra sotto la porta annunciano il nuovo giorno. Rimuovi gli ostacoli e apri la porta. Gli Zombi sono tornati da tempo nelle loro tetre fosse e i raggi del sole invadono la cappella; il corpo del Vampiro prende fuoco e si riduce in pochi istanti ad un mucchietto di cenere. Aumenta di 1 punto la tua FORTUNA. Lasci felice il mausoleo e ti incammini su un sentiero coperto di foglie. Dopo un po' raggiungi una fila di alberi grigi che delimitano un cimitero. Vai al **61**.

224

Percorrendo il sentiero incontrate un uomo dall'aspetto burbero, con una benda di cuoio che gli copre un occhio. Siede ad un piccolo tavolo, circondato da sgherri armati fino ai denti. Alcuni contadini stanno appoggiando dell'argento sul tavolo; l'uomo lo afferra avidamente e lo divide: «Uno per te, diciannove per me». Appena si accorge della vostra presenza, scosta i contadini e dice: «Sono l'Esattore Imperiale. Dovete pagarmi una tassa di transito: 5

pezzi d'oro a testa». Hai denaro a sufficienza? Se sì, vai al **458**; altrimenti, vai al **304**.

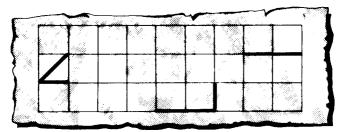
225

Le guardie sono morte, ma stanno arrivando altri Trottoli. Quindi torni al bivio e imbocchi l'altro passaggio. Vai al **343**.

226

Scendi alla luce della lanterna, ma sei un visitatore indesiderato: enormi pipistrelli neri abbandonano le loro tane e ti volteggiano attorno prima di andarsene. Grossi ragni pelosi e lucertole velenose, infastiditi dalla luce, corrono a nascondersi nelle crepe delle pareti. Bestie dalle forme più strane sibilano al tuo passaggio. Le ignori e continui a scendere aggrappandoti agli appigli. L'entrata del pozzo ormai è un piccolo foro luminoso. Raggiungi una sporgenza, 6 metri sopra la veloce corrente del fiume, e in una fessura vicina intravedi un'ombra nera. Decidi: combatti (vai al **411**) o continui a scendere verso il fiume (vai al **165**).

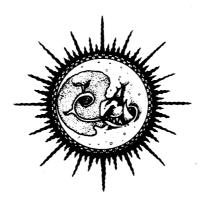
227

«Fermo!» grida, e tu obbedisci immediatamente. «Bene. Mi piaci, Clovis. Forse sarai re, dopo tutto». Sprofonda nella sedia e cattura con la lingua una mosca imprudente. «Ti aiuterò, Clovis. Prendi!» Giocherella con il bracciolo della sedia e fa scattare la molla di un cassetto nascosto; poi tira fuori una vecchia pergamena lacera e te la dona. «Questa ti sarà utile se arriverai vicino alla Gemma di Gundobad». Riporta con cura questi segni magici su un foglio di carta, prima di proseguire:

Poi la strana creatura ti indica la strada per il vulcano. Segui le sue istruzioni e, nel tardo pomeriggio, entri in un'apertura ai piedi della montagna. Vai al **111**.

228

Attacchi il mostro, pronto ad ucciderlo.

TROLL ABILITÀ 9 ENERGIA 10

Se lo sconfiggi, vai al **459**.

229

Tenta la Fortuna. Se sei fortunato, vai al **342**. Se sei sfortunato, vai al **237**.

230

Avete sconfitto i Gremlin, ma il rumore della lotta ha scatenato l'allarme: un rapido rumore di passi si avvicina, forse altri Gremlin. Da un lato, vicino ad uno scivolo ci sono diversi barili. Decidi insieme a Lothar se vi nascondete al loro interno (vai al **350**) o se tornate indietro e risalite le scale (vai al **306**).

231

Metti un piede in fallo e scivoli all'indietro. *Tenta la Fortuna.* Se sei fortunato, vai al **64**; altrimenti vai al **328**.

232

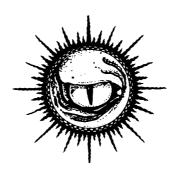
Ti avvicini all'arbusto, e vedi che sta crescendo rapidamente: in pochi secondi si trasforma in una betulla secolare dal tronco argenteo. In cima al tronco, ad una trentina di metri dal terreno, c'è un Elfo dei boschi che saltella allegramente su una piattaforma di legno, illuminato da alcune lanterne. Si sporge e grida: «Scusa, vecchio mio, ma mi sembri un po' stan-

co. Perché non vieni su e ceni con me?» Srotola una scala di corda e si rimette a ballare. Non ti fidi molto. Usi la scala (vai al **302**) o ti arrampichi lungo il tronco (vai al **436**); oppure ignori il gentile invito e ti allontani (vai al **188**)?

233

A mezzogiorno attraversi una verde radura. Il suolo è soffice e affondi fino alle caviglie in un fango grigio ed appiccicoso. Centinaia di mosconi ti ronzano attorno fastidiosi: distratto dagli insetti, non ti accorgi di un pericolo ben maggiore. Due gigantesche Sanguisughe ti scivolano vicino e si avvinghiano alle gambe succhiandoti il sangue. Perdi 1 punto di ENERGIA. Devi fare qualcosa contro queste orribili bestie.

1ª SANGUISUGA	ABILITÀ 7	ENERGIA 6
2ª SANGUISUGA	ABILITÀ 7	ENERGIA 4

Se le sconfiggi, vai all'**87**.

234

Fuggi via di corsa, ma scivoli su una lastra di ghiaccio e precipiti in un baratro. Vai al **39**.

235

Sollevi il velo turchese e vedi un'orribile creatura grigia e scheletrica che si solleva, facendo guizzare la lingua, e ti attacca.

SPETTRO	ABILITÀ 8	ENERGIA 6

Se vinci, puoi sollevare un altro drappo:

Scarlatto	Vai al **134**.
Bianco	Vai al **254**.
Verde smeraldo	Vai al **297**.

236

La fronte degli impiccati è marchiata con il segno degli assassini e vicino alle forche non c'è nulla di interessante. Discuti con Lothar: se non l'avete già fatto potete ispezionare le fosse (vai al **357**) oppure riprendete il viaggio (vai al **179**).

237

Non riesci a raggiungere il ramo, devi combattere. Vai al **34**.

238

Costeggi la siepe per parecchie ore e trovi una bassa galleria di mattoni che l'attraversa. Dall'altra parte c'è una radura: in mezzo, tre boscaioli arrostiscono della carne sul fuoco. Uno di loro ti chiama: «Ehi, amico, vieni anche tu. Ce n'è abbastanza per tutti». A quanto pare non sono armati, ma non ti fidi del tutto. Ti avvicini (vai al **279**) o li minacci con la spada (vai al **456**)?

239

Tenta la Fortuna. Se sei fortunato, vai al **405**. Se sei sfortunato, vai al **67**.

240

Ti avvicini ai Lepricani e offri loro la bottiglia di vino. Per nulla sorpresi, accettano l'offerta e tracannano il vino a lunghi sorsi: dopo pochi secondi sono completamente ubriachi e vi invitano con insistenza a dare un'occhiata al loro arcobaleno. Vai al **204**.

241

Volate verso nord sul dorso del Roc, e dopo un'ora una delle guardie avvista un secondo uccello che si avvicina rapidamente. Porta una bandiera scarlatta: è il più terribile nemico del vostro capitano. Lancia un dado. Se il risultato è:

1	Vai al **317**.
2	Vai al **178**.
3, 4 o 5	Vai al **269**.
6	Vai all'**84**.

242

«No» dice Lothar. «Preferisco viaggiare da solo, ma ci rivedremo tra un paio di giorni al ponte sul fiume Scamder». Vai al **325**.

243

«Per quale ragione perseguitate questa nobile dama?» esclami. Un uomo alto sbotta: «Non sono affari tuoi, straniero. Fai quello che facciamo noi o vattene!» Prende un pomodoro marcio e lo getta in faccia alla donna, e la folla grida soddisfatta. Soccorri la donna (vai al **133**), segui il consiglio dell'uomo e ti unisci alla folla (vai al **400**) o lasci perdere l'una e gli altri e cerchi una locanda (vai al **441**)?

244

«Sbagliato». La testa ti lancia un'occhiata sprezzante e comincia a gridare, mettendo in allarme l'accampamento. Afferri i fagotti e ritrovi tutti i tuoi oggetti e le armi: riscrivili nel Foglio d'Avventura e vai all'**88**.

245

La reazione fulminea del Pesce delle rocce non ti lascia scampo. Gli aculei appuntiti del suo dorso ti pungono il piede, iniettando un potente veleno. Gridi di dolore e raggiungi a fatica la riva, poi svieni. Perdi 4 punti di ENERGIA. Se sei ancora vivo, cadi in un sonno profondo. Dopo parecchi giorni ti risveglia una fredda pioggia. Affamato ed infreddolito, lasci il ruscello e ti incammini stancamente sul sentiero. Vai al **197**.

246

Se hai ucciso l'Idra, vai al **416**; altrimenti, vai al **115**.

247

Soddisfatta, la vecchia con un dente mormora una benedizione che aumenta di 1 punto la tua ABILITÀ. Le altre due, però, balzano in piedi furibonde: una ti graffia e l'altra lancia un malefico raggio contro Lothar. Riduci di 1 punto la tua FORTUNA e vai al **389**.

248

Il chiavistello esplode e ti ferisce alle mani: perdi 1 punto di ABILITÀ. Nello scrigno ci sono 8 pezzi d'oro ed una bottiglia di vino. Discuti con Lothar e dividete tra voi gli oggetti, poi lasciate la casa del Troll ed attraversate il ponte. Vai al **418**.

249

Improvvisamente una delle guardie della carovana balza fuori da un cespuglio, lancia un paio di bolas e vi cattura. L'uomo barbuto riappare insieme ad altri Uomini-Ramarro; vi portano in mezzo al deserto e vi legano a dei paletti fissati nel terreno, con le braccia e le gambe divaricate. Vicino a una delle tue mani l'uomo posa una brocca d'acqua; vicino all'altra lascia un pugnale. Lothar è ancora privo di conoscenza. «Bene, ladri di schiavi. Adesso conoscerete il dolore. L'acqua è vicina, puoi toccarla ma non potrai berla. Il coltello è ancora più vicino, ma non ti servirà a tagliare le corde». Poi guarda verso il deserto e prosegue: «Tra poco arriveranno i Piranha delle sabbie, e vi divoreranno fino all'osso». Vi abbandona sotto il sole e scompare presto all'orizzonte. Ora un esercito di piccoli rettili, con dei denti bianchi affilati scivola rapidamente sulla sabbia verso di voi. Rovesci la brocca e bagni Lothar (vai al **58**), tenti di afferrare il coltello (vai al **129**) o chiami aiuto (vai al **211**)?

250

Solleva ghignando il mantello e scopre alcuni piccoli oggetti. «Costano 2 pezzi d'oro ciascuno», dice sciorinando la merce. Decidi insieme a Lothar cosa comperate (attenzione: c'è un solo esemplare per ciascun oggetto. Non potete acquistare la stessa cosa).

Statuetta di giada
Sfera di cristallo
Anello
Uccello meccanico
Campanelli di rame
Bottiglietta tappata.

Quando avete completato gli acquisti, vai al **323**.

251

Senti un mormorìo in fondo all'apertura. Hai disturbato qualcosa! Improvvisamente escono due tentacoli e ti si avvinghiano al collo. Vai al **479**.

252

Apri la porta con una spallata, e con la spada in pugno entri prudentemente. Sei in una loggia di marmo, quasi in cima alla torre, che sovrasta uno splendido giardino a terrazze. Al centro vedi una pozza luccicante: l'Acqua Santa! Davanti a te c'è una scalinata che scende nel giardino: ti avvicini ma due Licantropi ti attaccano alle spalle: si erano nascosti dietro la porta al tuo arrivo. Se hai un'ascia d'argento, aggiungi 2 punti all'ABILITÀ durante il combattimento.

1° LICANTROPO	ABILITÀ 10	ENERGIA 6
2° LICANTROPO	ABILITÀ 9	ENERGIA 6

Se li sconfiggi, vai al **426**.

253

La Strega scompare in una nuvola di fumo, ma ha dimenticato la scopa: puoi aggiungerla al Foglio d'Avventura. Vai al **367**.

254

Sollevi il velo bianco e vedi un orrendo mostro grigio, scheletrico, con un viso avvizzito. Fa guizzare violentemente la lingua, esce dalla bara e ti attacca.

SPETTRO ABILITÀ 8 ENERGIA 6

Se vinci, puoi alzare un altro drappo:

Turchese Vai al **235**.
Scarlatto Vai al **134**.
Verde smeraldo Vai al **297**.

255

Apri la scatola, e numerosi serpenti ti si avvinghiano al braccio e ti mordono: lancia un dado e sottrai il risultato dalla tua ENERGIA. Te li scrolli di dosso e li chiudi in fretta nella scatola. Vai al **373**.

256

Cammini per molti giorni in un territorio selvaggio finché, ai piedi di una montagna, trovi una caverna ed entri soddisfatto per evitare un temporale incombente. La caverna è spaziosa, occupata quasi del tutto dall'acqua limpida di una grande pozza. Grandi monoliti di pietra e stalagmiti spezzate affiorano dall'acqua. Dal soffitto pendono lunghe stalattiti, come dita nodose di una divinità folle. Osservi a lungo lo spettacolo affascinante, poi cerchi un'uscita. Sull'altro lato della pozza vedi due passaggi: per raggiun-

gerli puoi seguire le pareti della caverna aggrappandoti ad una stretta sporgenza ricurva (vai al **97**), o attraversare la pozza saltando di sasso in sasso (vai al **392**).

257

Ti liberi a fatica, ma subito altre cinque braccia escono dall'acqua. Evidentemente è meglio esplorare la cappella. Vai al **72**.

258

Il passaggio fa una serie di giravolte, sale, scende. Dalle pareti filtrano grosse gocce d'acqua, il pavimento è coperto di pozzanghere. Perdi completamente il senso del tempo, ma finalmente raggiungi una piccola caverna quadrata. Intravedi nella penombra un grosso Serpente arrotolato, vicino alla parete opposta. Puoi allontanarti attraverso un'uscita a sinistra (vai al **329**), una a destra (vai al **476**) oppure affrontare il Serpente (vai al **398**).

259

La bestia volteggia sopra la tua testa, ma tu eviti gli artigli e ti nascondi dietro un albero lì vicino. Aspetti finché non sei sicuro che il tuo avversario si è allontanato, poi esci allo scoperto. Vai al **256**.

260

Ti avvicini e scopri che si tratta di un formicaio, alto più di dieci metri. È di argilla marrone; da lontano sembrava nero a causa delle centinaia di migliaia di piccole formiche che lo percorrono incessantemente. Alla base c'è un'apertura abbastanza larga. Vuoi entrare (vai al **314**) o demolisci il formicaio con la spada (vai al **410**)?

261

Sconfitti i Todd torni nel corridoio, sali le scale e arrivi nel granaio della locanda. Poi esci e ti rimetti in viaggio verso le montagne, imboccando un sentiero che si dirige a nord. Vai al **4**.

262

Il gioco prosegue sfrenato per tutta la notte. Vinci 3 pezzi d'oro e lasci la locanda il mattino seguente. Vai al **367**.

263

Tiri fuori dalla giubba la croce d'oro, e la terribile creatura lascia il tuo polso, impaurita. Poi prendi il libro sacro e inizi a leggere: il tuo avversario si piega su se stesso e crolla a terra, inerte. Vai al **223**.

264

Dì a Lothar di andare al **58**. Gridi disperatamente e riesci a svegliare Lothar il quale, disorientato, chiede: «Cosa sta succedendo?» Spieghi in fretta la situazione. Rimani a questo paragrafo finché l'altro giocatore non ti dirà dove andare.

265

Ti materializzi in un deserto, fra dune rosse e cespugli spinosi. A pochi metri da te c'è Lothar che ti guarda meravigliato. Forse aspetta spiegazioni, ma non sapresti proprio da che parte cominciare. Scrolli le spalle: «Forza, andiamo!» Di nuovo insieme, riprendete il viaggio. Vai al **173**.

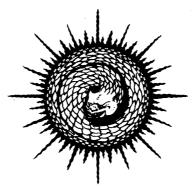
266

Entri e ti trovi di fronte a tre Cavernicoli che impugnano pesanti clave di pietra, asce e coltelli.

1° CAVERNICOLO	ABILITÀ 9	ENERGIA 6
2° CAVERNICOLO	ABILITÀ 8	ENERGIA 6
3° CAVERNICOLO	ABILITÀ 8	ENERGIA 4

Se hai la fortuna di sconfiggerli tutti e tre, vai al **65**.

267

Attraversi velocemente la stanza per prendere la spada, ma inciampi e cadi sopra la tomba. Come mosso da un invisibile meccanismo, il pesante masso sopra la tua testa si mette in moto e ostruisce l'entrata. Sei in trappola! Vai al **39**.

268

Balzate fuori dai cespugli e vi lanciate contro un Lepricano, ma quelli svaniscono entrambi nell'aria insieme all'arcobaleno; resta solo l'eco di una risata. Vi rialzate e scoprite che avete perso tutti i vostri pezzi d'oro. Cancellateli dal Foglio d'Avventura e tornate insieme al sentiero. Vai al **353**.

269

Dì a Lothar di andare al **269**. L'altro Roc vola sopra le vostre teste, e due briganti vi abbordano. Mettiti d'accordo con Lothar e combattete insieme, un brigante a testa. I valori di ABILITÀ ed ENERGIA dei vostri avversari sono riportati sul libro dell'altro giocatore. Se li sconfiggi e Lothar è vivo, vai al **303**. Se vinci, ma Lothar è morto, vai al **17**.

270

Non credi ai tuoi occhi: Lothar è scomparso! Sfoderi la spada e attacchi da solo la Falena.

FALENA	ABILITÀ 7	ENERGIA 10

Se sconfiggi la creatura, vai al **202**. Se perdi, avverti l'altro giocatore.

271

Devi affrontare il tuo avversario.

DEMONE	ABILITÀ 10	ENERGIA 10

Se vinci, lasci la cappella e continui il tuo viaggio. Vai al **430**.

272

Guardi la sua faccia grigia; strano, c'è un odore di pane appena sfornato. Poi hai una visione: stai cor-

rendo incontro ad una donna, ma improvvisamente la visione scompare in una luce argentea e senti una fitta alla testa. Il bambino si ritira. Vai al **496**.

273

Raggiungi uno dei massi; ormai è notte, e cerchi alla svelta il punto più riparato. Alla base del macigno, sul lato orientale, c'è un piccolo cunicolo in fondo al quale si intravede una debole luce verde. Lasci perdere, perché temi un pericolo, e passi la notte sul lato opposto (vai al **424**); o vuoi sbirciare nel buco (vai al **218**)?

274

Spezzi un ramo da un albero vicino e gli dai fuoco: poi appoggi le spalle contro il tronco e impugni la spada e la torcia improvvisata. Tre enormi Lupi grigi compaiono davanti te. Uno dei tre esita, spaventato dal fuoco. Gli altri due, più grossi, si lanciano all'attacco.

1° LUPO	ABILITÀ 9	ENERGIA 8
2° LUPO	ABILITÀ 8	ENERGIA 6

Se vinci, vai al **207**.

275

«Aspetta!» gridi, e porgi la giovane betulla sperando che si calmi. «Molto bene, accetto la tua offerta»

dice il Druido dopo un attimo di riflessione. «Ma devi lasciare il mio regno prima che cambi idea». A quel punto decidi di allontanarti in fretta lungo un vecchio sentiero di capre, e vai al **78**.

276

Lì vicino c'è un antico mausoleo bianco, ricoperto di erbacce e circondato da arbusti secchi ed ingialliti. Un'ombra si profila sul terreno: c'è qualcuno alle tue spalle. Ti giri di scatto, sfoderando la spada, e ti trovi di fronte alle facce pallide e agli occhi stralunati di tre cadaveri ammuffiti. Altri stanno arrivando alle loro spalle. Hai solo pochi secondi per decidere: li affronti (vai al **169**), corri verso il mausoleo (vai al **119**) o scappi lungo il sentiero (vai al **358**).

277

Ti appoggi esausto alla parete; poi, recuperate le forze, ti intrufoli nella fessura che dopo un po' si allarga e diventa un comodo passaggio. I tuoi occhi si abituano all'oscurità: vedi sulla destra l'accesso ad una scalinata irregolare. Vuoi scendere da quella parte (vai al **307**) o prosegui lungo il passaggio (vai al **435**)?

278

Fai solo pochi passi, ma la corrente vorticosa minaccia di trascinarti via. Non hai scelta: devi tornare a riva ed affrontare i Lupi. Vai al **191**.

279

Accetti l'invito, e mangi e bevi in abbondanza. Il vino ti annebbia la vista e cadi in uno stato di semincoscienza. Ti rendi conto a fatica che stanno rubando il tuo oro e l'equipaggiamento, e che poi fug-

gono nella foresta. Cancella tutto dal Foglio d'Avventura e vai al **326**.

280

Risali in fretta le scale, senza fermarti. Torni nell'ampia caverna e prendi l'altro passaggio. Vai al **258**.

281

Passare adesso sarebbe troppo pericoloso, quindi ti siedi e osservi la Strega: sta evocando un Demone dal calderone ribollente. Sei troppo lontano per sentire cosa dicono, ma distingui il nome di tuo fratello! Dopo alcuni minuti i due lasciano insieme la radura. Aspetti ancora a lungo, poi ti alzi e riprendi il viaggio. Vai al **367**.

282

Nel primo pomeriggio raggiungi il margine di una fitta foresta; imbocchi un sentiero che l'attraversa e raggiungi un ruscello, mentre una fredda foschia si solleva dall'acqua. Il ruscello è attraversato da sei sassi irregolari, coperti di muschio. Puoi passare il ruscello usando i sassi (vai al **338**) oppure guadarlo entrando fino al ginocchio nell'acqua limpida (vai al **239**).

283

Raggiungi un altro bivio, ma questa volta i due passaggi sono uguali; solo da quello di sinistra esce un rumore metallico, di armi, che si avvicina. Decidi insieme a Lothar se imboccate la galleria di sinistra (vai al **438**) o quella di destra (vai al **343**).

284

Il pozzo sembra una cavità naturale, scavata dall'acqua in milioni di anni. Però c'è stata qualche modifica: al suo interno vedi degli appigli irregolari, scavati nella roccia, che si perdono nell'oscurità; dal fondo sale il rumore di una veloce corrente d'acqua. Decidi di esplorare il pozzo. Scavalchi il bordo e appoggi i piedi sul primo appiglio. Se hai una lanterna, vai al **226**; altrimenti vai al **355**.

285

Balzate fuori dai cespugli, ma i Lepricani scompaiono ridendo insieme al loro arcobaleno. È scomparso anche tutto il tuo oro, più uno degli oggetti (cancellalo dal Foglio d'Avventura). Vai al **353**.

286

Mentre aspettate il tramonto, due Uomini-Ramarro, guardie della carovana, saltano fuori da un nascondiglio e vi attaccano. Mettiti d'accordo con Lothar e combattete insieme, un avversario a testa. I punteggi di ABILITÀ ed ENERGIA degli Uomini-Ramarro sono riportati sul libro dell'altro giocatore. Se li sconfiggi e Lothar è vivo, vai al **249**; se vinci, ma Lothar è morto, vai al **10**.

287

Cavalcate lungo una stretta strada che attraversa la foresta finché, il quarto giorno, vi imbattete in un contadino impaurito: vi avverte che poco distante c'è una capanna abitata da Orchi. Lasciate i cavalli e proseguite a piedi fino alla capanna: le assi marce delle pareti sono ricoperte d'edera, la porta è quasi sfasciata e c'è una piccola finestra chiusa. Un po' di fumo esce dal camino. Decidi insieme a Lothar cosa fare:

Entrate insieme dalla porta? Vai al **486**.
Lothar entra dalla porta e tu dalla finestra? Vai al **455**.
Entri dalla porta mentre Lothar si affaccia alla finestra e scaglia un Incantesimo? Vai al **403**.

288

Avanzi nel cimitero e vedi un gruppo di uomini vestiti in modo trasandato. Alcuni fanno luce con delle lanterne, altri due sono in piedi in una fossa scoperta e si puliscono la fronte dal fango: profanatori di tombe! Ti acquatti dietro ad una lapide ed osservi la scena. Uno dei ladri si stiracchia soddisfatto: «E un altro è sistemato». Un altro mugugna: «Che lavoro schifoso. Non avrei mai pensato di fare il servizio anche al povero Grim . . .» interrompe la frase e resta in silenzio qualche secondo, poi grida: «Ehi, cos'è quello? Laggiù! Svelti, datemi una lanterna!» Sta illuminando il tuo nascondiglio. *Tenta la Fortuna.* Se sei fortunato, vai al **390**, altrimenti vai al **347**.

289

Lothar sbuca improvvisamente da uno dei sentieri. Vi salutate e proseguite insieme. Vai al **25**.

290
Spieghi gentilmente che vuoi proseguire, ma l'Elfo ti fissa minaccioso e formula un incantesimo, agitando le lunghe dita nodose. *Tenta la Fortuna.* Se sei fortunato, vai al **427**. Altrimenti vai al **494**.

291
Dopo alcuni giorni di viaggio, siete raggiunti da un Roc. Due uomini armati scendono e vi attaccano. Mettiti d'accordo con Lothar e combattete insieme, un Brigante a testa. I valori di ABILITÀ ed ENERGIA degli avversari sono riportati sul libro dell'altro giocatore. Se li sconfiggi e Lothar è vivo, vai al **221**; se vinci, ma Lothar è morto, vai al **17**.

292
Tenta la Fortuna. Se sei fortunato, vai al **472**. Se sei sfortunato, vai al **191**.

293
I funghi sono magici, hanno proprietà guaritrici. La tua ABILITÀ ed ENERGIA tornano al loro valore iniziale. Se hai ancora la bisaccia, prendi due funghi: potrai usarli in seguito e ciascuno di essi ti farà recuperare 2 punti di ENERGIA. Vai al **374**.

294
Avverti Lothar che sei stato ucciso. Se l'AZIONE è 36, dì a Lothar di andare al **136**; altrimenti, digli di andare al **473**. Vai al **39**.

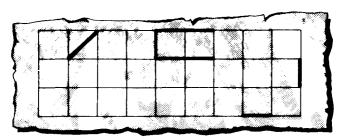
295
Lothar si infila nella stretta apertura: dopo pochi attimi senti il rumore di una feroce battaglia, poi il silenzio. Chiami tuo fratello, ma non ottieni risposta.

Temendo il peggio, lasci la stanza e sali le scale, che sbucano nel granaio della locanda. Esci e ti dirigi a nord, verso le montagne. Vai al **4**.

296

Corri via veloce e ti lasci alle spalle la creatura. Ti fermi qualche secondo per riprendere fiato, poi prosegui verso le pianure. Vai al **217**.

297

Alzi il velo verde e balzi indietro, terrorizzato. Nella bara c'è un'orribile creatura grigia e scheletrica, uno Spettro, che giace immobile, privo di vita. Tra le mani nodose stringe una vecchia pergamena lacera. La prendi e leggi questi caratteri magici:

Disegnali con cura su un pezzo di carta. Adesso puoi guardare sotto un altro drappo:

Turchese	Vai al **235**.
Scarlatto	Vai al **134**.
Bianco	Vai al **254**.

298

La fune magica si avvolge attorno al tuo corpo bloccandoti. Il mercante ti trascina sghignazzando nella lunga fila di schiavi e ti incatena. Poi torna sulla

portantina e la carovana si rimette in moto. Insieme a tuo fratello sei condannato ad una vita di schiavitù in terre lontane. Avverti Lothar che sei stato catturato; la vostra avventura è finita.

299

Tenti di forzare il chiavistello, che esplode e ti ferisce alle mani: perdi 1 punto di ABILITÀ. Dentro allo scrigno ci sono 8 pezzi d'oro e una bottiglia di vino. Aggiungili al Foglio d'Avventura, poi vai al **339**.

300

La grata non si sposta. La prendi a calci, ma è uno sbaglio fatale: lo stivale si impiglia tra le sbarre. Scuoti la gamba per liberarti ed azioni un meccanismo nascosto: il pavimento si copre di acqua salata. Il liquido raggiunge rapidamente la tua cintola, poi il collo ed il mento. Inghiotti tossendo un po' di acqua nauseabonda, ma il livello sale ancora fino ai tuoi occhi, poi si ferma. Lotti inutilmente per qualche secondo per raggiungere l'aria, così vicina, e anneghi. Vai al **39**.

301

Dì a Lothar di andare al **301**. La sbarra cede con un rumore secco, così scivolate fuori dalla gabbia protetti dall'oscurità. C'è una sola luce, alla vostra sinistra. Decidi insieme a Lothar se vi avvicinate alla luce (vai al **354**) o se andate in direzione opposta (vai al **428**).

302

Raggiungi la piattaforma e ti arrampichi sulle larghe assi di legno. L'Elfo, felice, ti offre vino e noci che accetti subito: aumenta di 1 punto la tua ENERGIA.

Il suo nome, racconta, è Neriath, ed è il cerimoniere degli Elfi del bosco. Lì vicino vive suo fratello, Lubicoth, e non si vedono da lungo tempo. «Puoi sorvegliare il mio albero mentre vado a trovarlo?» ti chiede. Ti fermi e proteggi l'albero (vai al **40**) o ti rimetti in viaggio prima che cali la notte (vai al **290**)?

303

Il tuo Roc riprende velocità e si dirige a nord, in direzione del Grande Oceano. Il capitano teme un nuovo attacco e non vuole avvicinarsi troppo alla costa, così vi lascia al confine del deserto. Vai al **173**.

304

«Benissimo» prosegue l'Esattore. «In tal caso prenderò tutto ciò che possedete». Il grosso gruppo di sgherri alle sue spalle vi fissa minaccioso: ribellarsi sarebbe una follia. Cancella tutti i pezzi d'oro dal Foglio d'Avventura. Se hai ancora il cavallo, cancella anche quello: l'Esattore lo prende per arrotondare la cifra. Riprendete il viaggio a piedi, e decidi insieme a Lothar se continuate a viaggiare uniti (vai al **383**) o se vi separate (vai al **446**).

305

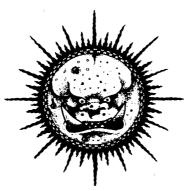
Ti avvicini silenziosamente all'Idra e le sfili con cautela la chiave dal collo. *Tenta la Fortuna.* Se sei fortunato, vai al **41**. Se sei sfortunato, vai al **388**.

306

Le scale portano ad un lungo corridoio polveroso, dove a quanto pare nessuno è più entrato da secoli. Avanzi a fatica spostando le lunghe ragnatele, e improvvisamente una gigantesca Falena cade dal soffit-

to e ti getta a terra. Non sei in grado di reagire: la bestia ti affonda gli artigli nella schiena. Ora la tua vita dipende da Lothar! Aspetta finché l'altro giocatore non ti dirà dove andare.

307

Percorri la scalinata irregolare che scende in un'ampia spirale, finché raggiungi un'uscita. Se hai bevuto la Pozione, vai all'**89**; altrimenti, vai al **171**.

308

Ti avvicini alla tana del Gigante e getti una timida occhiata all'interno. Il Gigante è seduto, con i piedi allungati sul tavolo. Ha gli occhi chiusi e russa fragorosamente. Ti guardi intorno: dov'è la chiave? Puoi frugare nelle tasche del Gigante (vai al **92**) oppure cercare sul tavolo (vai al **205**).

309

Insieme alla fanciulla cavalchi lungo un sentiero stretto e fangoso, e dopo molte miglia raggiungete un antico monastero abbandonato. Le massicce cancellate di ferro dell'entrata principale, scardinate duran-

te una guerra molti anni fa, arrugginiscono sul prato, mentre splendide torri segnano gli angoli del cortile. La fanciulla è troppo spaventata, non vuole entrare. Le affidi il tuo cavallo e cammini verso l'ingresso principale. Alla base di una delle torri noti una profonda crepa. Vuoi infilarti là dentro (vai al **419**) o attraversi l'ingresso principale (vai al **195**)?

310

La grata è completamente arrugginita. Ti si sbriciola tra le dita dando accesso ad una corta galleria orizzontale. All'altra estremità filtra la luce del sole, quindi entri felice nella galleria. Vai al **432**.

311

Se conosci la risposta, vai al paragrafo il cui numero corrisponde al peso del Demone. Se non sai la risposta (o sbagli e arrivi ad un paragrafo sbagliato) vai al **380**.

312

Cancella 1 pezzo d'oro dal Foglio d'Avventura. L'acqua si increspa leggermente e l'oro scivola sul fondo. Senti una voce suadente che sussurra:

«Rifletti, o mio signore, su ciò che sto per dire,
Perché se non lo fai, potresti anche morire;
Non di una vera morte: nel nulla svanirai.
Quindi il mio consiglio ora bene ascolterai:
Senza uno specchio non ti incamminare
Lungo la strada che a nord ti farà andare».

Rifletti per alcuni minuti sullo strano consiglio, poi riparti. Prendi il sentiero per il nord (vai al **391**) o quello per il sud (vai al **384**)?

313

Il passaggio sbuca in una grande caverna calda. Sei sull'orlo di un profondo crepaccio, e parecchi metri sotto di te scorre un fiume di lava incandescente. C'è un arco naturale di roccia che attraversa l'abisso, e sull'altro lato della caverna, oltre il fiume, c'è Lothar! Vi salutate. Ora devi decidere insieme all'altro giocatore se:

Attraversi tu il ponte di roccia	Vai al **160**.
Lo attraversa Lothar	Vai al **55**.
Restate dove siete e continuate ognuno per conto proprio	Vai al **99**.

314

Avanzi a fatica nell'oscurità, ma improvvisamente un grido agghiacciante risuona nella galleria. Ti volti sguainando la spada e schivi l'attacco di un feroce Chad.

CHAD	ABILITÀ 10	ENERGIA 6

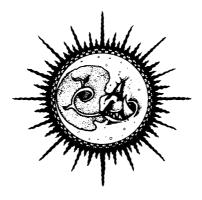
Se sconfiggi la selvaggia creatura, vai al **77**.

315

Scivolate fuori dal recinto: ora siete nel cuore del campo delle Amazzoni. Attraversate silenziosi la piazza del mercato, passando dietro ai banconi delle merci. Dietro un bancone, trovate una cesta di vimini, una grande scatola ed un Unicorno chiuso in gabbia. L'Unicorno vi chiede piangendo di liberarlo. Decidi insieme a Lothar cosa fare:

Liberate l'Unicorno?	Vai al **147**.
Guardate nella cesta?	Vai al **32**.
Aprite la scatola?	Vai al **417**.

316

I sassi sono bagnati e molto scivolosi, e ad un certo punto perdi l'equilibrio e precipiti nell'acqua. Lotti per rimanere a galla, ma la pesante armatura ti trascina a fondo e dopo pochi istanti anneghi. Vai al **39**.

317

Dì a Lothar di andare al **317**. Il capitano vuole alleggerire il Roc per acquistare velocità, e vi cala con una corda in pieno deserto. Una volta a terra, osservate i due uccelli finché spariscono all'orizzonte. Vai al **291**.

318

Anche l'ultimo Spettro svanisce. L'uomo barcolla, poi scivola al suolo privo di sensi. Lo schiaffeggi lievemente per farlo rinvenire, ma ormai sta morendo. Riesce a bisbigliare con un filo di voce: «Mi chiamo Mortimer, e sono l'assistente del sacerdote. Tre giorni fa un gruppo di Streghe travestite da pellegrini sono riuscite ad entrare in questa chiesa ed hanno imprigionato il sacerdote e me, insieme ad un grup-

po di fedeli. Poi hanno preso possesso della cripta sotto il sarcofago per adorare il loro maestro, un potente Demone dell'Ade». Inghiotte a fatica, poi continua: «Hanno sacrificato quasi tutti i fedeli, uno dopo l'altro. I sopravvissuti, però, sono riusciti a scappare ieri. Io sono rimasto indietro per affrontarle, gli altri sono andati a cercare Dragesima, il cacciatore di streghe». Abbassa lentamente le palpebre. «Dio ci salvi tutti» mormora, poi spira. Prendi la croce d'oro e lasci la stanza. Le porte d'entrata sono chiuse, quindi hai solo due possibilità: attraversare la seconda porta (vai al **141**) o cercare l'ingresso della cripta, vicino al sarcofago (vai al **331**).

319

Il passaggio porta ad una grande caverna, dove la temperatura è molto calda. Ai tuoi piedi si apre un largo crepaccio, e sul fondo, parecchi metri più in basso, scorre un fiume di lava incandescente. Un arco naturale di roccia attraversa l'abisso, ma non sei sicuro che possa reggere il tuo peso. Rischi e lo attraversi (vai al **160**) o prosegui lungo il bordo del crepaccio (vai al **99**)?

320

Ti avvicini al bordo della pozza e osservi l'acqua. È scura, torbida, e sul fondo si intravedono i profili di creature mostruose. Sicuramente non è l'Acqua San-

ta che cerchi. Indietreggi, ma un lungo braccio sottile esce dall'acqua e ti afferra un polso. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **257**. Se non lo sei, vai al **369**.

321

Un grosso animale peloso ti prende di sorpresa e ti stacca la testa prima che tu possa reagire. Vai al **39**.

322

Vi nascondete dietro un cespuglio e gettate un'occhiata: due Lepricani stanno discutendo animatamente vicino ad un arcobaleno. A quanto pare, non si sono accorti di voi. Decidi insieme a Lothar:

Tentate di catturare i Lepricani?	Vai al **285**.
Provate a catturarne uno solo?	Vai al **268**.
Se avete del vino, vi avvicinate amichevolmente e l'offrite?	Vai al **240**.
Ignorate i Lepricani e correte verso l'arcobaleno?	Vai al **204**.

323

Il vecchio vi augura la buona notte e promette nuove rivelazioni per il mattino seguente, quindi vi ritirate nelle vostre stanze. Decidi insieme a Lothar se aspettare il mattino per parlare con il monaco (vai al **471**), o lasciar perdere. In questo caso ripartite subito per Orcmoot, ciascuno per la propria strada (vai al **379**).

324

Ti affacci sull'orlo della parete rocciosa, poi cerchi un appoggio per i piedi ed inizi a scendere. Dopo un breve tratto facile, la roccia diventa levigata. Lancia 2 dadi: se il risultato è superiore alla tua ABILITÀ, vai, al **231**. Se è inferiore o uguale alla tua ABILITÀ, vai al **118**.

325

Saluti Lothar e vi date appuntamento tra tre giorni al ponte sullo Scamder. Durante i primi due giorni di viaggio attraverso la foresta incontri solo qualche contadino. Il pomeriggio del secondo giorno, però, senti un grido d'aiuto davanti a te. Sproni il cavallo e raggiungi tre orribili Coboldi. Hanno teso un agguato ad una donna indifesa per derubarla ed ucciderla. Ma tu non puoi permetterlo: li sfiderai tutti!

1° COBOLDO	ABILITÀ 9	ENERGIA 6
2° COBOLDO	ABILITÀ 8	ENERGIA 4
3° COBOLDO	ABILITÀ 8	ENERGIA 4

Se vinci, vai al **102**.

326

Il tuo sonno viene interrotto da una brusca pedata. Davanti a te c'è un uomo piccolo e grasso, con una barba ispida e rada: un Druido. Ti fissa malevolo: «Guarda, guarda! Cosa ci fai qui? Hai rovinato l'erba e hai ucciso i miei amici!» Indica rabbiosamente la cenere della betulla bruciata dai boscaioli, e le ossa del fagiano. «È una perdita dolorosa per la mia foresta. Dovrai ripagarmi». Spieghi contrito che non hai più denaro. «Molto bene» replica. «In tal caso rimpiazzerai uno degli uccisi: ti trasformerò in un fagiano!» Questo è troppo! Balzi in piedi e fai un passo

verso il Druido. Se hai una giovane betulla, vai al **275**; altrimenti vai al **68**.

327

Quattro Streghe ti afferrano con forza soprannaturale e ti trascinano sull'altare illuminato da torce. Le fiamme ti ustionano: perdi 3 punti di ABILITÀ, ma inaspettatamente una delle Streghe ti slega dicendo: «Clovis, segui l'esempio di Lothar: unisciti a noi e al nostro maestro». Sei sconvolto, ma ti rifiuti di credere alle sue parole. Le altre Streghe indietreggiano e scompaiono, e davanti a te si materializza il maestro: un orribile Demone dagli occhi sporgenti. Si avvicina facendo sibilare i numerosi tentacoli, e il suo odore è insopportabile. Se hai la zampa di coniglio, vai al **203**. In caso contrario, lancia un dado: se il risultato è 1 o 2, vai al **271**. Se è 3, 4, 5 o 6, vai al **116**.

328

Il tuo corpo si sfracella contro la montagna. Vai al **39**.

329

Il breve corridoio porta ad una bassa caverna. Dentro ci sono due Nani: uno dei due è vecchio, ed ha una bella barba bianca e fluente; l'altro è molto più giovane, sicuramente non ha più di 150 anni. La sua barba è blu. Interrompono un'animata discussione e ti fissano con rabbia, appoggiando le mani sui fianchi. Se hai una sbarra metallica, vai al **423**; altrimenti vai al **14**.

330

Tenta la Fortuna. Se sei fortunato, vai al **20**. Se non lo sei, vai al **278**.

331

Il sarcofago è di marmo rosa. La superficie è levigata, tranne il bordo che reca inciso un bassorilievo. Fai scivolare la mano sulle piccole figure di eroi leggendari, alla ricerca di una molla segreta. Hai avuto una buona idea: con uno scatto secco una delle figure si sposta, e il sarcofago scivola silenziosamente di lato rivelando un corridoio male illuminato. Vai al **412**.

332

Guardi il suo volto grigio e nella tua mente appare una visione: sei adagiato in una distesa di sabbia arroventata, e vicino a te c'è un coltello. Tenti di afferrarlo, ma è sempre fuori portata; allora rinunci sconsolato e ti lasci inghiottire dalle sabbie mobili. La visione scompare e il bambino indietreggia. Vai al **496**.

333

Lothar apre la scatola, da cui balzano fuori numerosi serpenti che lo mordono al braccio. Se li scrolla di dosso a fatica e richiude la scatola. Vai al **373**.

334

Affronti la belva.

ORSO NERO ABILITÀ 10 ENERGIA 10

Se vinci, vai al **437**.

335

Ti fai strada con la spada, ma la siepe si rigenera continuamente e rende inutili i tuoi sforzi. A quanto pare, sei in trappola. Se hai con te una giovane betulla, vai al **492**; altrimenti, vai al **109**.

336

Ti aggrappi ad un robusto rampicante, sali per una decina di metri e raggiungi un piccolo ramo. Sfortunatamente c'è un enorme nido di Calabroni, che non gradiscono la tua presenza. Alcuni di loro escono dall'alveare e ti pungono ferocemente. Perdi 2 punti di ENERGIA. Riprendi la salita dolorante, e vai al **409**.

337

Attacchi il Druido prima che completi l'incantesimo.

DRUIDO	ABILITÀ 9	ENERGIA 6

Se vinci, continui il viaggio attraverso la foresta lungo uno stretto sentiero in disuso. Vai al **78**.

338

Tenendoti in equilibrio raggiungi l'ultimo sasso, ma ti rendi conto troppo tardi che non è una pietra: è un pericoloso Pesce delle Rocce. *Tenta la Fortuna.* Se sei fortunato, vai al **37**; altrimenti vai al **245**.

339

Nella baracca del Troll non c'è nient'altro di interessante, quindi esci e attraversi il ponte. Vai al **100**.

340

Accendi la lanterna e la avvicini alla parete. Il ghiaccio si scioglie lentamente, liberando il pesante martello. Tenti di prenderlo, ma il guerriero si risveglia dal suo sonno millenario: solleva le palpebre e ti fissa con odio, poi si libera del tutto dal ghiaccio e avanza sollevando il martello. Fuggi (vai al **234**) o combatti (vai al **56**)?

341

Il vento spazza la cappella, facendo turbinare gli oggetti. Ti aggrappi al primo appiglio per non essere trascinato via, ma misteriosamente come era comparso, il vento svanisce. Vai al **331**.

342

Afferri il ramo più basso appena in tempo, e sfuggi al Cinghiale. La bestia si allontana attraverso la foresta lasciandosi dietro una scia di distruzione. Il ramo è molto lungo e oltrepassa la siepe, quindi decidi di sfruttarlo. *Tenta la Fortuna.* Se sei fortunato, vai al **63**; se sei sfortunato, vai al **467**.

343

Una grossa radice blocca del tutto la galleria di destra. Potete tentare di sgusciare oltre, ma rischiate di incastrarvi. Decidi insieme a Lothar se tagli la radice con la spada (vai al **98**) o se provate a passare (vai al **146**).

344

Dai allo STATO il valore 15. Rimani qui finché l'AZIONE non cambia. Se cambia a 1, vai all'**86**; se cambia a 35, vai al **265**.

345

Sfoderi la spada e attacchi la creatura. Mettiti d'accordo con Lothar e combattete il Troll insieme, a turni alterni. I valori di ABILITÀ ed ENERGIA dell'avversario sono riportati sul libro dell'altro giocatore. Se sconfiggi il Troll e Lothar è vivo, vai al **48**; se vinci, ma Lothar è morto, vai al **459**.

346

Dopo alcuni giorni di viaggio, un pomeriggio avvistate due Roc che si affrontano sopra di voi. Trasportano entrambi un pilota umano, e diversi guerrieri che scagliano frecce contro gli avversari. Uno dei due uccelli abbandona il combattimento e vola via sparendo all'orizzonte; l'altro atterra dolcemente e l'equipaggio scivola a terra. Un ufficiale vi saluta con aria preoccupata e vi offre un passaggio fino al limite del deserto, a patto che sostituiate per un po' gli uomini uccisi in combattimento. Decidi insieme a Lothar se accettare l'offerta (vai al **241**) o se rifiutare e proseguire la vostra marcia (vai al **291**).

347

Il raggio della lampada ti investe e la tua apparizione scatena un'enorme confusione. Gli uomini scappano terrorizzati attraverso i campi, gridando come pazzi. Stupito, ti avvicini alla fossa. La bara è stata richiusa, ma lì vicino uno dei ladri ha dimenticato una lampada. La prendi e ritorni sul sentiero che attraversa il cimitero. Vai al **276**.

348

Dì a Lothar di andare al **348**. Ti lanci dal lampadario, ma Todd non si lascia sorprendere: si volta e con un colpo di mannaia ti fa cadere nel calderone, ferito a morte. La tua avventura è finita.

349

Corri a precipizio lungo il corridoio, ma il masso è più veloce. Prima che tu riesca a raggiungere l'uscita, inciampi e vieni maciullato. Vai al **39**.

350

Vi infilate nei barili appena in tempo: i Gremlin, almeno una ventina, sbucano dal passaggio e si bloccano alla vista dei compagni morti. Guardi attraverso un foro del legno, e vedi i Gremlin che stanno litigando. Il capo, furibondo per le due guardie uccise, colpisce rudemente gli altri: uno di essi sbatte violentemente contro il barile di Lothar e lo fa cadere nel fiume attraverso lo scivolo. Dopo qualche istante se ne vanno, e tu esci dal barile e corri verso lo scivolo. Il fiume scorre veloce sotto di te: non c'è traccia di Lothar e del suo barile. Vai al **497**.

351

La vecchia con l'artiglio, soddisfatta, formula una benedizione che riporta il tuo punteggio di FORTUNA al suo valore iniziale. Furibonde, le altre due balzano in piedi e vi aggrediscono: una morde Lothar, l'altra ti fulmina con un malefico raggio del suo occhio: perdi 2 punti di ABILITÀ e vai al **389**.

352

Al tuo tocco, la sfera si trasforma in uno scheletro sghignazzante. Il suo teschio è incorniciato di fiam-

me ed ha quattro braccia ossute. «Io non sono che l'ombra di ciò che forse incontrerai» ridacchia. Devi affrontarlo.

1° BRACCIO	ABILITÀ 10	ENERGIA 4
2° BRACCIO	ABILITÀ 10	ENERGIA 4
3° BRACCIO	ABILITÀ 9	ENERGIA 4
4° BRACCIO	ABILITÀ 8	ENERGIA 4

Se vinci, lasci la stanza ed entri nel passaggio. Vai al **412**.

353

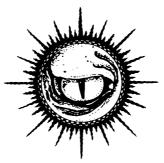
Dopo molte leghe di viaggio attraverso la foresta incontrate un Gigante a due teste. «Fermi!» gridano le teste contemporaneamente: il Gigante blocca il sentiero con un'enorme clava. «Per passare, dovete dirmi quanti cervelli ho». Decidi insieme a Lothar la risposta.

Un cervello — Vai al **464**.
Due cervelli — Vai al **483**.

354

Vi avvicinate alla sorgente luminosa e vedete un grosso gruppo di Amazzoni, armate fino ai denti. Sorvegliano l'accesso al recinto e si scaldano accanto a un fuoco. Decidi insieme a Lothar: tentate di superarle per raggiungere l'uscita (vai al **488**); o cercate un'altra via di fuga (vai al **428**)?

355

Ti cali nel pozzo cercando a tentoni gli appigli, ma l'oscurità rende l'impresa impossibile. Dopo pochi metri non riesci più ad andare avanti né a tornare indietro. Ti aggrappi disperatamente alla parete, ma la vista di un enorme pipistrello che si avvicina ti fa perdere la presa. Precipiti nell'acqua fredda e tumultuosa, e vieni trascinato via dalla corrente. Vai al **28**.

356

I sassi sono piuttosto scivolosi, ma riesci a passare abbastanza facilmente. Ora puoi prendere il passaggio di sinistra (vai al **93**) o quello di destra (vai al **258**).

357

Raggiungi le fosse e scosti le assi di legno. Dentro ci sono due cadaveri, che stanno aprendo lentamente gli occhi: i due Zombi si sollevano barcollando, escono dalle fosse e vi attaccano. Mettiti d'accordo con Lothar e combattete insieme affrontando uno Zombi ciascuno. I punteggi di ABILITÀ ed ENERGIA degli avversari sono riportati sul libro dell'altro giocatore. Se li sconfiggi e Lothar è vivo, vai all'**11**. Se vinci, ma Lothar è morto, vai al **446**.

358

Ti lanci a precipizio lungo il sentiero e sfuggi a quelle orribili creature. Poi rallenti il passo e riprendi fiato; ora il sentiero è fiancheggiato su entrambi i lati da una lunga siepe di alberi e rovi. Ti fermi, bloccato da un cattivo presentimento. Non ti sbagliavi: due esseri incorporei, lattiginosi, compaiono improvvisamente a breve distanza e scivolano gemendo verso di te. Devi affrontarli con coraggio e volontà - e, ovviamente, con la spada.

1° FANTASMA	ABILITÀ 9	ENERGIA 8
2° FANTASMA	ABILITÀ 9	ENERGIA 8

Se vinci puoi continuare per il sentiero, al **61**.

359

Ti trascini a fatica verso il cavallo, che si è ucciso cadendo. Puoi prendere la bisaccia ed i pezzi d'oro dalla sella (vai al **7**), oppure puoi andartene immediatamente (vai al **396**).

360

Combatti disperatamente contro la Falena. Alle tue spalle senti Lothar che sta modulando una cantilena in uno strano e antico dialetto, finché con tuo enorme stupore la Falena si tramuta in un topolino che fugge squittendo in una crepa del muro. Vai al **202**.

361

Dì a Lothar di andare al **129**. Gridi con tutto il tuo fiato, ma è inutile. I Piranha delle sabbie vi raggiungono e iniziano a divorare la vostra carne con sorprendente rapidità: in pochi secondi siete ridotti ad un mucchietto d'ossa. La vostra avventura è finita.

362

Ormai nulla può fermare ciò che sta accadendo. Le lacrime che scorrono sul tuo viso sono l'ultima cosa che percepisci, prima di svanire nel nulla. Vai al **39**.

363

Giri l'angolo e vedi una sfera di fuoco che si precipita verso di te. Ti getti a terra appena in tempo: con un boato, la sfera esplode. Vai al **194**.

364

La locanda è grande e sporca quanto i suoi clienti, seduti attorno ai tavoli. Parecchi perdigiorno sono sdraiati sul pavimento, troppo ubriachi per muoversi. In un angolo, un gruppo d'uomini sta giocando a carte. Se hai dell'oro da rischiare, puoi unirti a loro (vai al **216**). Se non hai denaro, o non hai voglia di giocare, vai al **180**.

365

Lothar si infila nell'apertura. Dopo pochi attimi senti il rumore di una lotta furibonda, seguito da un lungo silenzio. Tuo fratello riappare e ti spiega che è stato attaccato da un Ratto gigante; l'apertura era la sua tana, e non aveva altre vie d'uscita. Andate insieme verso la porta. Vai al **196**.

366

Viaggi attraverso una landa desolata e arida, che si trasforma ben presto in un deserto di dune rosse. Alla sera ti accampi e accendi il fuoco per la cena, e ad un tratto Lothar sbuca dall'alto di una duna e ti raggiunge. Di nuovo insieme, progettate di attraversare insieme il deserto. C'è un sentiero ben segnato ma tortuoso; potreste anche tentare la traversata del

deserto confidando nel vostro senso d'orientamento. Decidi insieme a Lothar se prendete il sentiero (vai al **462**) o puntate dritti verso nord attraverso le dune (vai al **401**).

367

Dai allo STATO il valore 7. Rimani qui finché l'AZIONE non cambia. Se prende il valore 1, vai al **2**; se cambia a 27, vai al **27**.

368

Ti avvicini alla porta di destra ma non hai il tempo di raggiungerla: si apre di scatto e compare Lothar. Sul suo volto c'è un'espressione di trionfo, e stringe tra le mani una delle Sacre Gemme di Gundobad. Tuo fratello sarà il nuovo re!

369

Ti divincoli furiosamente cercando di liberarti. Ci sei quasi riuscito, ma altre braccia sbucano dall'acqua e ti afferrano saldamente. Gridi invocando aiuto, ma invano; le forze ti abbandonano e vieni trascinato nell'acqua. Lotti solo qualche secondo, prima di annegare; ora la pozza ha altre due braccia. Vai al **39**.

370

Ti chini per prendere l'oro, ma un brivido ti percorre la schiena. Ti volti e vedi di fronte alla tomba d'oro un uomo sottile, che indossa un mantello marrone. Si muove scivolando sul pavimento e solleva la spada con le mani ingioiellate. «E così, tu vorresti il mio tesoro?» Mentre parla il cappuccio scivola indietro, scoprendo il volto incartapecorito di un uomo morto almeno da un migliaio di anni! I suoi piccoli occhi scintillano maligni.

MUMMIA ABILITÀ 10 ENERGIA 8

Se vinci, la magica Spada di Ghiaccio è tua. Aumenta di 2 punti la tua ABILITÀ e di 1 punto la tua FORTUNA. Scappi velocemente, perché un grosso masso sopra la tua testa sta scivolando verso l'entrata. All'alba ritorni nella foresta e riprendi il sentiero dei cervi. Vai al **197**.

371

Il Troll intasca l'oro (cancella i 2 pezzi dal Foglio d'Avventura) e vi lascia attraversare il ponte. Vai al **418**.

372

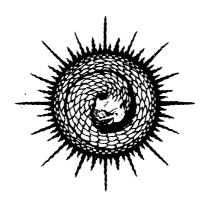
Lothar formula un Incantesimo che rimpicciolisce i paletti di legno. Ma anche così ridotti, i paletti restano bene infissi nel terreno: siete ancora bloccati. Prima che Lothar abbia il tempo di formulare un secondo Incantesimo, i Piranha delle sabbie vi raggiungono e divorano la vostra carne con rapidità sorprendente. In pochi attimi siete ridotti ad un mucchio d'ossa, la vostra avventura è finita.

373

Improvvisamente un grosso gruppo di Amazzoni vi aggredisce, e nella confusione generale perdi di vista Lothar. Scappi nei vicoli e raggiungi le colline, attraversando per molti giorni le terre selvagge che circondano il campo delle Amazzoni, finché ti imbatti in un sentiero. Vai al **282**.

374

Ti addormenti ai piedi di un salice piangente che cresce sul bordo di una radura, ma vieni svegliato dai singhiozzi lontani di una donna. Forse si è persa,

pensi. Entri nel bosco e cammini in direzione della voce, ma trovi la strada sbarrata da una siepe altissima che taglia trasversalmente il bosco, a perdita d'occhio. Oltre la siepe, la donna continua a piangere. Tenti di aprirti un varco negli arbusti (vai al **335**) o la costeggi alla ricerca di un passaggio (vai al **460**)?

375

Entri e aspetti che gli occhi si abituino al buio, poi sali le scale. Dopo pochi gradini raggiungi un pianerottolo dove c'è una porta aperta: si intravede una stanza con un letto vuoto, troppo piccolo per un uomo, una sedia e parecchi scaffali pieni di bottiglie e brocche. Vuoi scoprire cosa contengono, quindi entri nella stanza. Un Gorilla, però, ti ha seguito lungo le scale e ti intrappola nella stanza. Devi affrontarlo.

GORILLA ABILITÀ 9 ENERGIA 10

Se vinci, continui a salire le scale: le brocche contengono solo insetti disseccati e nella stanza non c'è nulla di interessante. Vai al **415**.

376

Ti lasci alle spalle il corpo di Lothar, apri il cancello e fuggi nella notte. Viaggi faticosamente per lunghi giorni attraverso la distesa selvaggia che circonda il campo delle Amazzoni, finché ti imbatti in un sentiero. Vai al **4**.

377

Cambia lo STATO a 5. Rimani qui finché l'AZIONE non prende i valori 1, 24, 25 o 26, poi vai al **309**.

378

Tenti di fuggire, ma il Camaleonte ordina: «Fermo! Avvicinati: voglio vedere chi uccido!» Una forza inspiegabile ti obbliga ad obbedire e ti inginocchi ai suoi piedi. Lui sfodera un coltello e sussurra: «Clovis, io sono soltanto una delle prove che avresti dovuto affrontare per essere re. Se tu fossi stato coraggioso, ti avrei risparmiato». Il coltello scende lentamente verso la tua gola, ma con uno sforzo enorme ti liberi dall'incantesimo e balzi in piedi, pronto a combattere.

CAMALEONTE ABILITÀ 10 ENERGIA 6

Se vinci, prendi la Pietra del Potere appesa al collo del tuo avversario e aumenta di 1 punto la tua ABILITÀ e la tua FORTUNA. Trovi anche una mappa: seguendone le istruzioni raggiungi il vulcano nel tardo pomeriggio, ed entri nella prima apertura che trovi. Vai al **111**.

379

Lasci Lothar e la taverna, e ti dirigi verso i monti a nord. Vai al **4**.

380

Il Demone è adirato dalla tua risposta, quindi ti afferra con i numerosi tentacoli e sibila: «Tra pochi istanti peserò di più». Apre l'enorme bocca bavosa e ti inghiotte: i tuoi giorni sulla terra sono finiti. Se l'AZIONE è 40, dì all'altro giocatore di andare al **44**.

381

Liberi Lothar e gli altri schiavi, poi decidi insieme a Lothar chi di voi due terrà la corda magica del mercante. Vai al **25**.

382

Poco lontano vedi un cerchio luminoso sul pavimento della galleria. Lo raggiungi ed alzi lo sguardo: c'è un condotto verticale, in fondo al quale brilla il sole. È lungo parecchie decine di metri. Vuoi tentare la salita (vai al **101**) o prosegui lungo la galleria (vai al **489**)?

383

Il sentiero esce infine dalla foresta e aggira un gruppo di basse colline. Decidi insieme a Lothar: proseguite lungo il sentiero (vai al **214**) o risalite le colline (vai al **420**)?

384

La strada si trasforma in un sentiero accidentato che si perde nel sottobosco. I rami bassi degli alberi scendono fino al suolo, intralciandoti il passo. Scendi da cavallo e prosegui a piedi, tenendo l'animale per le briglie. Improvvisamente senti la voce di una donna in una radura vicina, ma non riesci a vederla a causa degli arbusti. Tenti di raggiungerla (vai al **168**) o prosegui lungo il sentiero (vai al **149**)?

385

Il Troll prende l'oro (cancellalo dal Foglio d'Avventura) e tì lascia attraversare il ponte. Vai al **100**.

386

Lo sciame si ritira, lasciando ai tuoi piedi le mosche morte. Ma alcune di esse hanno depositato su di te le loro larve, che adesso ti stanno divorando la carne. Riesci a sbarazzartene, ma perdi 1 punto di ABILITÀ ed 1 di ENERGIA. Esci dal crepaccio e prosegui il viaggio a piedi. Vai al **184**.

387

Dì a Lothar di andare al **387**. Attaccato al lampadario, sferri un calcio nella schiena di Todd e lo fai cadere nel calderone bollente. Intanto Lothar infila la moglie dell'oste nel forno, in compagnia delle sue macabre torte. Soddisfatti, tornate nel corridoio e salite le scale. Vai al **12**.

388

Il mostro apre tutti e sei gli occhi e si lancia all'attacco. Vai al **487**.

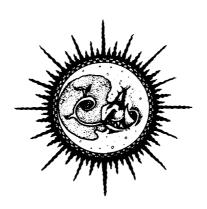
389

Le tre vecchie svaniscono in una nube di vapore. Dopo un po' l'aria si rischiara, ma scopri che anche Lothar è scomparso. Dopo una lunga e vana ricerca, ti rimetti tristemente in viaggio da solo. Vai al **140**.

390

La luce ti investe in pieno e si scatena un'enorme confusione, ma invece di attaccarti gli uomini fuggono via terrorizzati. Ti avvicini alla tomba: la bara è stata richiusa, ma lì accanto uno degli uomini ha lasciato un libro sacro. Sconcertato, lo raccogli (aggiungilo nel Foglio d'Avventura) e ritorni sul sentiero. Vai al **276**.

391

La strada si restringe trasformandosi in un sentiero appena segnato, che entra in un canyon. Le pareti di roccia sono vicinissime, può passarci solamente una persona per volta. Così, quando vedi un cavaliere che ti viene incontro, devi decidere se tornare indietro e prendere la strada per il sud (vai al **384**) o affrontarlo (vai al **5**).

392

Tenta la Fortuna. Se sei fortunato, vai al **356**. Se non lo sei, vai al **495**.

393

La tua arma colpisce la torre, ma il contraccolpo ti danneggia il polso: perdi 1 punto di ABILITÀ. Rinfoderi la spada ammaccata, imprecando, e decidi di infilarti nell'apertura. Vai al **314**.

394

Lothar si prepara a formulare un Incantesimo. Rimani a questo paragrafo finché l'altro giocatore non ti dirà dove andare.

395

Perdi parecchio tempo per rompere il ghiaccio, ma non ti sei accorto che il guerriero si sta risvegliando dal suo sonno. Tenti di afferrare il pesante martello, ma il guerriero fa un respiro profondo, apre gli occhi e si libera del tutto. Poi, gridando come un pazzo, scaglia la pesante arma contro di te. Devi combattere. Vai al **56**.

396

Perdi tutti i tuoi pezzi d'oro e le Provviste che avevi nella bisaccia. Risali il crepaccio e continui il viaggio a piedi. Vai al **184**.

397

Le feroci belve ti balzano addosso con le fauci spalancate. Non c'è tempo da perdere! Ti aggrappi ad un ramo basso: una delle bestie ti morde un piede, l'altra strappa i tuoi calzoni, ma riesci a metterti in salvo su un ramo più alto. Perdi 1 punto di ENERGIA. I Lupi, aizzati dall'odore del tuo sangue che gocciola, corrono ululando intorno all'albero. Inutile, ormai sei al sicuro. Dopo un po' i predoni rinunciano e se ne vanno; allora scendi e ti rimetti in cammino zoppicando. Vai al **207**.

398

Ti avvicini e scopri che non si tratta di un serpente: è una lunga sbarra di ferro, con una delle estremità a forma di cobra. È uno strumento da minatore. Aggiungilo al Foglio d'Avventura. Se non l'hai già fatto, puoi prendere l'uscita di sinistra (vai al **329**), oppure quella di destra (vai al **476**).

399

Prosegui lungo la galleria, ma in un attimo di distrazione metti un piede in fallo e precipiti nel vuoto. La tua avventura è finita.

400

Raccogli un pomodoro marcio, prendi la mira e lo getti in faccia alla donna colpendola al naso. La donna mormora una maledizione e la tua faccia si ricopre di enormi escrescenze schifose. L'uomo alto ride di te. «Stupido! Hai attirato l'ira di una Strega. Noi siamo immuni ai suoi incantesimi; se vuoi posso curarti, ma ti costerà 2 pezzi d'oro». Se hai il denaro e vuoi comperare il medicamento, vai al **499**; altrimenti, vai all'**8**.

401

Camminate attraverso le dune di sabbia infuocata. Il cielo è coperto ed è impossibile orientarsi, e il caldo e la mancanza d'acqua vi stremano. Lancia un dado e sottrai il risultato dalla tua ENERGIA. Mentre riposi nella zona d'ombra ai piedi di una duna, osservi il paesaggio: c'è un sentiero appena visibile che si perde tra i rovi. Decidi di seguirlo. Se il caldo ha ucciso Lothar, vai al **10**; altrimenti, vai al **462**.

402

Sconfitto il mercante, liberi tutti gli schiavi. Se vuoi, prendi la sua corda magica. Dì a Lothar di andare al **289**, poi vai anche tu al **289**.

403

Spalanchi la porta e balzi dentro. Senti un grido soffocato di Lothar, ma non hai il tempo di preoccuparti per lui. Davanti a te ci sono tre Orchi armati di spade che digrignano i denti. Devi affrontarli.

1° ORCO	ABILITÀ 8	ENERGIA 6
2° ORCO	ABILITÀ 7	ENERGIA 4
3° ORCO	ABILITÀ 6	ENERGIA 4

Se vinci, vai al **131**.

404

Sconfiggi il tuo avversario e gli pianti la spada nel cuore. L'immagine scompare all'istante, ma ora non hai più il tuo riflesso! Ti accorgi con orrore che stai svanendo anche tu: se hai uno specchio, vai al **447**. Se non lo hai, vai al **362**.

405

Come immaginavi, il ruscello è terribilmente freddo: perdi 1 punto di ENERGIA. Raggiungi la riva opposta e ti scaldi le gambe al sole prima di continuare lungo il sentiero. Vai al **197**.

406

Osservi il suo volto grigio, e all'improvviso una visione compare nella tua mente. Indossi un'armatura rossa e guardi giù in un baratro nero. Sembra che tu stia cercando qualcosa, ma perdi l'equilibrio e precipiti. Ti senti soffocare . . . La visione scompare e il bambino indietreggia. Vai al **496**.

407

Le teste sogghignano: «Il prezzo è la tua vita. E io ti distruggerò, come tutti gli altri». Devi combattere, vai al **487**.

408

L'Unicorno ti risana completamente: riporta la tua ENERGIA al valore iniziale. Vai al **373**.

409

Quando sei a una trentina di metri da terra raggiungi una piattaforma rettangolare. Vedi che nel tronco dell'albero è stata praticata un'apertura, dalla quale si accede ad una scala a chiocciola scavata nel legno. Preferisci esplorare l'interno dell'albero (vai al **375**), o arrampicarti all'esterno (vai al **450**)?

410

Tendi i muscoli e abbassi la spada, colpendo la base del formicaio. Lancia 2 dadi. Se il risultato è minore o uguale alla tua ABILITÀ, vai al **449**. Se è maggiore, vai al **393**.

411

Aspetti, stringendo la spada, l'attacco del mostro. Ma non succede nulla; aspetti per parecchi minuti, poi ti avvicini. Hai preso un abbaglio: è solo un fagotto infilato in una grossa crepa. Srotoli gli stracci e scopri meravigliato una splendida armatura rosso fuoco: il metallo magico scintilla alla luce della lanterna. Manca solamente l'elmo. La indossi senza perdere tempo, forse l'elmo è vicino al fiume. Se vuoi scendere, vai al **316**. Se vuoi risalire il pozzo, vai al **59**.

412

La galleria svolta improvvisamente e sbuca in una cella illuminata da torce. Al suo interno, tredici Streghe avvolte in mantelli neri cantano una nenia monotona e danzano attorno ad una lastra di pietra. Sulle pareti e sul pavimento vedi dipinti i simboli del caos e della distruzione. Una delle Streghe, la più importante, percepisce la tua presenza, si gira di scatto e ti attacca, seguita da altre tre. Se hai la croce d'oro, vai al **172**. Se non ce l'hai, vai al **327**.

413

Entri in una foresta scura e minacciosa. Senti un fruscìo di foglie alle tue spalle, e ti volti sperando che sia Lothar, ma vedi due orribili Giganti che balzano verso di te. Uno dei due afferra la criniera del cavallo dicendo: «Questo dev'essere l'altro, Bill». «Sicuro, Bert» risponde il suo compare, «e adesso ci darà tutto quello che ha». Tirano fuori una clava da dietro la schiena, e devi affrontarli entrambi.

BILL	ABILITÀ 7	ENERGIA 8
BERT	ABILITÀ 8	ENERGIA 8

Se vinci, vai al **177**. Se perdi, vai al **110**.

414

Si asciuga le lacrime e spiega: «Uno Gnomo malvagio mi ha ingannata. Mi ha invitata ad uscire di casa per un po', e quando sono tornata ho trovato l'albero tagliato. E si è anche scavato la tana sotto il tronco». Credi alla Folletta e la aiuti contro lo Gnomo (vai al **440**) o vuoi dare un'occhiata alla sua corona (vai al **158**)?

415

Le scale salgono nel tronco e finiscono davanti ad una piccola porta di legno. Apri e guardi all'interno: nella stanza c'è un piccolo essere seduto. È un umanoide alto circa un metro e mezzo, ricoperto di scaglie verdi; la sua testa allungata, simile a quella di una lucertola, si gira verso di te mormorando un incantesimo. Combatti (vai al **227**) o fuggi (vai al **378**)?

416

Dì a Lothar di andare al **190**. Rimani qui finché l'altro giocatore non ti dirà dove andare.

417

Decidi insieme a Lothar chi di voi due aprirà la scatola; tu (vai al **255**) o lui (vai al **333**).

418

Dall'altra parte del ponte trovate un sentiero che si inoltra nella fitta foresta, e camminate a lungo tra querce secolari e felci rigogliose. Durante una sosta, sentite due voci sottili che litigano animatamente dietro un folto cespuglio. Decidi insieme a Lothar se andate ad indagare (vai al **322**) oppure proseguite lungo il sentiero (vai al **353**).

419

Avanzi a fatica tra i sassi muschiosi e raggiungi una scala a chiocciola che sale in cima alla torre. Ignorando la tua paura, sali lentamente e raggiungi un'enorme porta di quercia alla tua destra. Hai sentito un lieve rumore, ma forse è solo la tua immaginazione. Ad ogni modo puoi aprire la porta (vai al **252**) o continuare a salire le scale (vai al **91**).

420

Raggiunte le colline vi accampate in una valletta circondata da bassi cespugli. In piena notte siete svegliati da un leggero rumore di passi: davanti a voi ci sono due piccoli Trottoli dispettosi, che fuggono via ridendo. Vi hanno rubato tutto, tranne i vestiti che indossate, trascinando la refurtiva in qualche cunicolo segreto: gli ultimi oggetti stanno sparendo sotto terra in questo istante. Decidi insieme a Lothar: tuo fratello può formulare un Incantesimo per recuperare tutto (vai all'**83**), oppure seguite i Trottoli nelle loro gallerie (vai al **47**).

421

Parla con l'altro giocatore e confrontate il numero di Pietre del Potere in vostro possesso. Se Lothar ne ha più di te, vai al **44**; se ne hai di più tu, vai al **185**; se avete entrambi la stessa quantità, vai al **71**.

422

Lothar si infila nell'apertura. Dopo pochi secondi senti il rumore di una lotta feroce, seguito da un lungo silenzio. Finalmente tuo fratello esce: spiega che è stato attaccato da un Ratto gigante, l'apertura era la sua tana. Dentro non c'erano vie d'uscita ma ha trovato uno splendido scudo per te, che aumenta di 1 punto la tua ABILITÀ e la tua FORTUNA. Vi avvicinate insieme alla porta. Vai al **196**.

423

«Guarda! Ha un piede di porco. Allora sei venuto a rubare il mio tesoro» esclama il Nano con la barba blu. «Il *mio* tesoro!» grugnisce quello anziano. «Bene, la pagherai!» aggiunge, poi tira fuori un pugnale dalla cintola mentre l'altro prende un piccone. Devi combattere.

Vecchio NANO	ABILITÀ 9	ENERGIA 8
Giovane NANO	ABILITÀ 8	ENERGIA 10

Se vinci, vai al **139**.

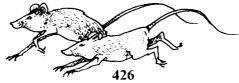
424

Trascorri la notte sulla collina sferzata da venti freddissimi. Al mattino devi fasciarti mani e piedi, quasi completamente congelati: perdi 1 punto di ENERGIA. Lasci quel posto desolato e torni nella foresta, sul sentiero dei cervi. Vai al **197**.

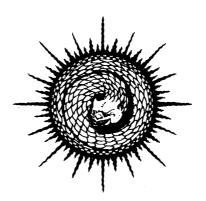
425

Decidi di prendere in mano la situazione.

Offri al Gigante tutto il vostro oro perché vi liberi?	Vai al **21**.
Gli offri una bottiglia di vino (se ce l'hai)?	Vai al **69**.
Tagli il sacco con la spada?	Vai al **128**.

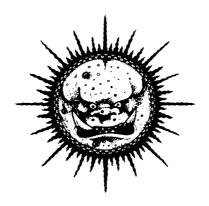
426

Scendi le scale di corsa, prendi una bottiglia dalla bisaccia e la riempi in fretta con l'Acqua Santa della pozza. Vai al **163**.

427

Scendi in fretta, prima che l'incantesimo faccia effetto. Mentre ti cali giù noti che il tronco è ricoperto da strani nodi e rami, simili a facce umane. Un pensiero orribile ti attraversa la mente: una volta questi erano esseri umani! Cosa ha fatto questo Elfo malvagio? Appena arrivi a terra sguaini la spada e colpisci ripetutamente il tronco. «Fermo, per carità!» implora l'Elfo. Ma tu continui a colpire finché l'albero cede con un tonfo assordante. Misteriosamente, invece di crollare, il tronco si rimpicciolisce e diventa un sottile germoglio di betulla. Lo metti in tasca e ti rimetti in viaggio. Vai al **197**.

428

Vi allontanate dalla sorgente luminosa e raggiungete il muro del recinto. Contro la parete c'è una baracca malferma, con a lato uno stretto cancello. Lì vicino ci sono un paio di fagotti, ma il buio impedisce di capire cosa sono. Decidi insieme a Lothar: vi avvicinate ai fagotti (vai al **79**) o attraversate il cancello (vai al **315**).

429

Hai appena riempito la bottiglia d'Acqua Santa, quando senti un rumore sopra la tua testa: alzi gli occhi e vedi un'orribile creatura appesa al lampadario. Ti fissa, e digrigna i denti affilati. Scappi di corsa dalla cappella e abbandoni in fretta il monastero. Vai al **163**.

430

Poco dopo raggiungi un bivio. Uno dei due sentieri è più largo e ci sono tracce del passaggio di carri. L'altro, lastricato di ciottoli, sembra poco frequentato. Se prendi il sentiero dei carri, vai al **46**. Se imbocchi l'altro vai al **123**.

431

Silenziosamente oltrepassi l'Idra e ti avvicini al cancello. Ma appena lo socchiudi, la campana della torre rintocca e sveglia il mostro. L'Idra si alza e ti osserva sospettosa: «Sono il Guardiano dell'Isola» dice. «Non puoi passare». La sfidi (vai al **487**) o tenti di convincerla a lasciarti passare (vai al **457**)?

432

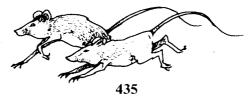
Finalmente raggiungi l'estremità ed esci all'aperto. Sei sul versante orientale di una montagna. L'aria è fresca ma rarefatta: riposi un attimo sulla neve fredda e osservi i prati verdi sotto di te. Lì vicino ci sono due sentieri che scendono a valle. Prendi il sentiero di sinistra (vai al **137**) o quello di destra (vai al **201**)?

433

Le pergamene diventano trasparenti! Senza dubbio sono la soluzione all'enigma. Le sovrapponi (se ne hai più di una) e tenti di decifrarle, poi vai al paragrafo che ha lo stesso numero del peso del Demone. Se non sai la soluzione (o se il paragrafo a cui arrivi non ha senso nel contesto) vai al **380**.

434

Il Demone scompare in una densa nuvola nera. Allora la Strega ti maledice ed afferra la scopa appoggiata al calderone, poi pronuncia una parola magica e la scopa si solleva nell'aria portandola lontano. Ora prosegui il viaggio lungo il sentiero. Vai al **367**.

435

Il passaggio sbuca in una piccola caverna nel cuore della montagna. In un angolo c'è un grosso Orso nero addormentato, il quale tiene una zampa appoggiata pesantemente sopra un oggetto che non riesci a distinguere. Vuoi avvicinarti per guardare meglio (vai al **53**) o torni sulle scale (vai al **307**)?

436

La scalata è facile: dopo pochi attimi sei già a dieci metri da terra. Mentre passi vicino ad una grossa apertura nel tronco, dal suo interno, buio e profondo, esce un sussurro: «Torna indietro, amico. L'Elfo è un essere malvagio!» Segui il consiglio, scendi e ti allontani (vai al **188**) o continui a salire (vai al **302**)?

437

Ora puoi vedere l'oggetto sotto la zampa dell'Orso, è una vecchia lanterna. Il vetro è rotto ma funziona ancora: con la lanterna in una mano e la spada nell'altra, abbandoni la caverna e torni sulle scale. Vai al **307**.

438

Prendi la galleria di sinistra ma ti imbatti subito in altri due Trottoli: devi affrontarli da solo, non c'è spazio a sufficienza per Lothar.

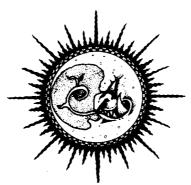
1° TROTTOLO	ABILITÀ 8	ENERGIA 8
2° TROTTOLO	ABILITÀ 8	ENERGIA 6

Se vinci, dì a Lothar di andare al **225** e poi vai anche tu al **225**. Se perdi, dì a Lothar di andare al **6**.

439

Afferri la gemma, che fuori dalla luce rossa è trasparente: dal gioiello scaturisce una fiammata intensa che ti incenerisce immediatamente. La tua avventura è finita. Se l'AZIONE è 40, dì all'altro giocatore di andare al **44**.

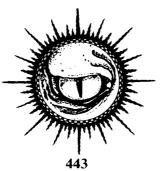
440

La Folletta ti guida sull'altro lato del tronco ed indica l'ingresso della tana dello Gnomo. Entri, fai qualche passo e senti uno strano borbottìo dietro un angolo. *Tenta la Fortuna.* Se sei fortunato, vai al **363**. Se sei sfortunato, vai al **113**.

441

Leghi il cavallo ad un palo di legno, sali i gradini a due a due ed entri nella locanda. Al tuo ingresso la conversazione cessa, poi i paesani cominciano a sghignazzare. Capisci troppo tardi che stanno guardando la strada: qualcuno ti ha rubato il cavallo. Perdi anche l'oro e le Provviste che si trovavano nelle tasche della sella. Cancella tutto dal Foglio d'Avventura, poi vai al **364**.

442

Corri verso la scarpata e la risali lentamente, tagliandoti le mani sui sassi acuminati. I Lupi non riescono a seguirti su quel terreno e rinunciano all'inseguimento. Ora però hai un altro problema: davanti a te, due grossi Mufloni scendono lungo la scarpata, con l'evidente intenzione di attaccarti. Sei in una brutta posizione per difenderti, ma l'alternativa è altrettanto sgradevole. Affronti i Mufloni (vai al **95**) o fai dietrofront e combatti contro i Lupi (vai al **191**)?

443

Strappi via il muschio e rompi il lucchetto con la spada. Dietro la grata c'è una nicchia che contiene un paio di scarpe di forma insolita. Hai già visto qualcosa del genere molto tempo fa, quando un montanaro nomade visitò il regno di tuo padre: sono racchette da neve (segnale sul Foglio d'Avventura). Lasci perdere le altre grate, torni indietro e risali il camino. Vai al **101**.

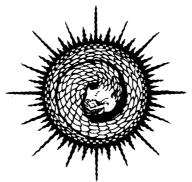
444

Lothar formula un Incantesimo, ma qualcosa non funziona: la Falena si è trasformata in un enorme Drago, che dilata le narici e vi soffia contro una tremenda fiammata. La vostra avventura è finita.

445

Cerchi di afferrare le monete, ma scivoli e cadi nel pozzo. Riesci ad afferrarne due, le altre però svaniscono misteriosamente. A questo punto noti una piccola apertura nella parete del pozzo. Ti infili dentro (vai al **108**); oppure torni al cavallo e prendi la strada che va a nord (vai al **391**) o quella che va a sud (vai al **384**)?

446

Lasci Lothar e ti incammini da solo in quelle terre selvagge. Vai al **140**.

447

Ti guardi nello specchio, così recuperi il riflesso e l'incantesimo cessa. Ora puoi prendere il cavallo e attraversare lo specchio. Dall'altra parte, i tuoi punteggi di ABILITÀ, ENERGIA e FORTUNA tornano al loro valore iniziale. Vai al **367**.

448

L'Unicorno esaudisce il tuo desiderio: riporta la tua FORTUNA al valore iniziale e aumentala di 1 punto. Questo sarà il tuo nuovo punteggio. Vai al **373**.

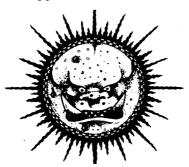
449

La tua lama affilata squarcia il formicaio. Le formiche sciamano fuori inferocite, ma questo non è il problema più grave: l'alta costruzione trema, si inclina e crolla seppellendoti. Vai al **39**.

450

Con un ultimo sforzo raggiungi l'ultimo ramo dell'albero. Lì, in cima, c'è un Bradipo, che ti afferra per i capelli: devi affrontarlo.

BRADIPO ABILITÀ 9 ENERGIA 8

Se vinci, prendi la Pietra del Potere gialla che porta appesa al collo e aumenta di 1 punto la tua ABILITÀ e di 2 punti la tua ENERGIA. Poi torni alla piattaforma ed entri nel tronco, perché hai visto tre orribili creature (un babbuino, un serpente e un bradipo) che ti fissano malevole dalla cima dell'albero: forse ti trovano appetitoso. Vai al **375**.

451

Assegna allo STATO il valore 11. Rimani a questo paragrafo finché l'AZIONE non cambia. Se prende il valore 1 o 32, vai al **282**; se l'AZIONE cambia a 31, vai al **366**.

452

Tiri fuori la croce d'oro e il Vampiro rabbrividisce. Allora sollevi davanti ai suoi occhi il simbolo sacro, finché il mostro lancia un grido di dolore e lascia il tuo polso. Indietreggi e sfoderi la spada.

VAMPIRO ABILITÀ 10 ENERGIA 8

Se vinci, vai al **223**.

453

Cambia lo STATO a 10. Rimani qui finché l'AZIONE non prende uno dei seguenti valori: se cambia ad 1 o 29, vai al **96**; se cambia a 28 o 30, vai al **289**.

454

Fuori dalla luce gialla la gemma è blu, e risplende meravigliosamente nella tua mano: è una Sacra Gemma di Gundobad. Se lo STATO è 20, dì all'altro giocatore di andare al **368**. Vai al **500**.

455

Ti avvicini furtivamente alla finestra, ma un cappio metallico scivola fuori dalle imposte e ti attanaglia il collo, bloccandoti contro la finestra. All'interno della baracca senti tuo fratello che lotta disperatamente contro parecchia gente. Se Lothar vince, ti dirà dove andare. Se perde, venite uccisi entrambi dagli occupanti della capanna.

456

I boscaioli raccolgono dei tizzoni dal fuoco e balzano contro di te, per vendicarsi della tua insolenza.

1° BOSCAIOLO	ABILITÀ 8	ENERGIA 8
2° BOSCAIOLO	ABILITÀ 8	ENERGIA 6
3° BOSCAIOLO	ABILITÀ 7	ENERGIA 4

Se vinci, continui il viaggio attraverso la foresta seguendo un sentiero in disuso. Vai al **78**.

457

«Se mi lasci passare, ti darò quello che vuoi. Chiedi!» Ora *tenta la Fortuna:* se sei fortunato, vai al **105**; se non lo sei, vai al **407**.

458

L'Esattore prende tutto il vostro oro (cancellalo dal Foglio d'Avventura) e si tiene anche i cavalli, come anticipo sulla tassa per il ritorno (cancella anche questo dal Foglio d'Avventura). Quindi proseguite a piedi: decidi insieme a Lothar se continuate il viaggio insieme (vai al **383**) o se vi separate (vai al **446**).

459

Dopo aver ucciso il Troll, decidi di perquisire la baracca. Varchi la soglia di quella tana di pulci e scopri che il Troll era un grande collezionista: le pareti sono ricoperte di scaffali ricolmi di oggetti di ogni tipo. Sono quasi tutte cianfrusaglie, ma trovi un piccolo scrigno dalla serratura finemente lavorata. Lo apri (vai al **299**) o lasci perdere (vai al **339**)?

460

Dopo pochi passi senti un fruscìo nel fitto sottobosco. Improvvisamente un grosso Cinghiale selvatico

sbuca dai cespugli e ti carica: puoi balzare su un albero vicino (vai al **229**) o lottare (vai al **34**).

461

Sguaini la spada e ti prepari alla difesa.

GIGANTE	ABILITÀ 10	ENERGIA 10

Se vinci, vai al **474**.

462

Il sentiero attraversa il deserto e raggiunge una piccola oasi. Ci sono alcune tende, numerosi animali da soma e un gruppo di schiavi incatenati che si stringono in una stretta fascia d'ombra. Un ometto barbuto, avvolto in ampi abiti, sbuca alle vostre spalle e vi saluta amichevolmente: «Salve, stranieri. Venite giù con noi. L'oasi è sicura!» Passa oltre e si dirige verso una tenda. Decidi insieme a Lothar: raggiungi tu l'oasi mentre Lothar aspetta qui (vai al **150**); aspettate il tramonto insieme e poi Lothar va a dare un'occhiata (vai al **286**); o invece aspettate insieme che la carovana se ne vada (vai al **249**)?

463

Con un solo colpo di spada liberi il guerriero dal ghiaccio. Ma i suoi occhi all'improvviso si aprono: solleva il pesante martello e lo punta verso di te. Combatti (vai al **56**) o tenti la fuga (vai al **222**)?

464

«Che razza d'insulto!» sbottano le due teste. Il Gigante vi afferra e vi getta in un grosso sacco di cuoio: «Sarete una cena deliziosa» esclama, e si getta il sacco sulle spalle. Decidete se Lothar tenta di usare un Incantesimo (vai al **394**) oppure no (vai al **425**).

465

«Esatto» sibila il Demone. I tentacoli scattano in avanti e ti scaraventano al suolo. Di fronte a te ci sono tre nicchie scavate nella roccia. La prima è illuminata da una luce rossa e contiene una gemma dello stesso colore. Nella seconda, illuminata da una luce gialla, c'è una gemma verde. La terza, illuminata da una luce verde, contiene una gemma gialla. «Prendi quella che ti farà regnare» ordina il Demone tenendoti sempre ben stretto. Quale scegli?

La gemma rossa — Vai al **439**.
La gemma verde — Vai al **454**.
La gemma gialla — Vai al **482**.

466

Dì a Lothar di andare al **96**. La corda magica scivola attorno al tuo corpo e ti blocca mani e piedi. Il mercante ordina di incatenarti alla lunga fila di schiavi, e torna alla testa della carovana. Sei destinato ad una vita di schiavitù in terre lontane, la tua avventura finisce qui.

467

Sfortunatamente il ramo non regge il tuo peso e si spezza, scaraventandoti in mezzo alla siepe: i lunghi rami sottili ti avvolgono completamente. Se hai una giovane betulla, vai al **492**; altrimenti vai al **109**.

468

La folla infuriata ti scaraventa a terra e vieni picchiato selvaggiamente. «Credevi di essere un eroe, vero?» ridacchia un omaccione dai capelli grigi, e ti sferra un potente calcio. «Mettetelo ai ceppi, ragazzi». «Bene, sceriffo», replica compatta la folla. Sei trascinato ai ceppi e incatenato. Vai al **23**.

469

Aspetta finché Lothar non ti dirà dove andare.

470

Tiri fuori il libro dalla giubba. Il Vampiro sembra rattrappirsi dalla paura, e lascia andare la presa. Apri il libro e leggi con voce tremante finché il Vampiro, anche se indebolito, balza fuori dalla bara e ti attacca.

VAMPIRO ABILITÀ 10 ENERGIA 8

Se vinci, vai al **223**.

471

Il mattino seguente cercate insieme il monaco, ma è scomparso misteriosamente. Chiedete informazioni a Todd, l'oste, il quale vi conduce in una piccola stanza sul retro: «Questa era la sua stanza» dice uscendo per accendere una torcia, «e adesso sarà la vostra!» Tira una leva con un sogghigno: il pavimento della stanza si apre e precipitate nella cantina. Cadi in piedi, Lothar invece sbatte la testa contro il pavimento e sviene. Davanti a te c'è un Minotauro che grugnisce e si lancia all'attacco, impugnando una enorme mannaia.

MINOTAURO ABILITÀ 8 ENERGIA 8

Se vinci, vai al **112**. Se perdi, avverti Lothar che la vostra avventura è finita.

472

Corri per miglia e miglia sul terreno accidentato, ma l'ululato è sempre alle tue spalle, vicinissimo. Salti giù in una stretta gola, sperando che i Lupi non ti seguano, e sul fondo del crepaccio trovi un sentiero. Lo segui a fatica nell'oscurità, ma finisce improvvisa-

mente davanti ad un albero nodoso. Dietro l'albero c'è una ripida scarpata: risalirla sarebbe molto difficile anche di giorno, ma ti volti e vedi tre paia di occhi fosforescenti. I Lupi ti hanno raggiunto! Non sei sicuro di avere la forza per affrontarli tutti e tre. Decidi: risali la pietraia (vai al **442**), ti arrampichi sull'albero (vai al **397**) o ti difendi dai Lupi (vai al **191**)?

473

Attraversi il cancello ed entri in una grande stanza circolare, all'interno della torre. Sulle pareti si aprono almeno una ventina di porte, una uguale all'altra. Ne apri una a caso e ti trovi in mezzo ad una giungla sconfinata. Molto lontano, sul lato opposto di Orcmoot, c'è un alto vulcano in eruzione. La Gemma di Gundobad si trova di certo laggiù; pieno di speranza, ti incammini attraverso la folta vegetazione, ma ben presto perdi l'orientamento: devi salire su un albero per capire dove ti trovi. *Tenta la Fortuna.* Se sei fortunato, vai al **409**. Se sei sfortunato, vai al **336**.

474

Il tuo avversario crolla a terra pesantemente. Prendi le chiavi dalla tasca del Gigante e liberi il Pegaso. «Grazie, grazie di cuore!» dice contento, e per ringraziarti ti porta fino alle pianure. Poi vola via verso l'orizzonte lasciandoti alla tua impresa. Vai al **453**.

475

L'Unicorno esaudisce il desiderio: aggiungi 1 punto alla tua ABILITÀ e alla tua FORTUNA. Vai al **373**.

476

Entri in un altro passaggio, largo e dritto, che sale molto ripido. In lontananza si sente un brontolìo; non ti preoccupi, ma presto il brontolìo aumenta e si trasforma in un rombo assordante: nell'oscurità davanti a te intravedi un enorme masso, largo quanto la galleria, che rotola giù rapidamente. Forse non avrai il tempo di fuggire! Se hai una sbarra di ferro, vai al **208**; altrimenti, vai al **349**.

477

Sorseggi diffidente il liquido amarissimo. Appena bevuta metà Pozione, il tuo corpo è attraversato da un forte brivido e scompare: sei invisibile! Vuoi scendere la parete rocciosa (vai al **324**) o esplori la caverna (vai al **153**)?

478

Sconfitte le guardie, prosegui e raggiungi un bivio. Un passaggio è ben scavato, l'altro sembra in disuso da tempo. Decidi insieme a Lothar se percorrete insieme il passaggio ben scavato (vai al **283**) o quello abbandonato (vai al **399**). Oppure, se non l'ha già fatto, Lothar potrebbe formulare un Incantesimo (vai all'**83**).

479

Devi liberarti.

STRANGOLATORE ABILITÀ 9 ENERGIA 4

Se vinci, vai al **432**.

480

Lothar affronta la Falena, dandoti il tempo di sguainare la spada. Mettiti d'accordo con Lothar e combattete insieme, a turni alterni. I punteggi di ABILITÀ ed ENERGIA della Falena sono riportati sul libro dell'altro giocatore. Se vinci e Lothar è vivo, vai al **202**; se vinci, ma Lothar è morto, vai al **497**.

481

Apri la porta, e alla tenue luce delle candele gocciolanti di un lampadario intravedi l'oste. In piedi, vicino ad un grosso calderone ribollente, sta rimestando il contenuto. Sua moglie invece sta infilando qualcosa in un forno crepitante, qualcosa che sembra una torta. Ad un tratto Todd affonda il mestolo nel calderone e lo tira fuori ricolmo di mani e altri pezzi di un corpo umano. Cannibali! Decidete se Lothar attacca la moglie, mentre tu balzi sul lampadario e sferri un calcio a Todd (vai al **138**); o se tu attacchi la moglie mentre Lothar si lancia sul lampadario (vai al **43**).

482

Prendi la gemma e la tiri fuori dalla nicchia: senza la luce verde, la gemma è rossa. Dal suo interno si sprigiona una potente fiammata che ti incenerisce in pochi secondi: la tua avventura è finita. Se l'AZIONE è 40, dì all'altro giocatore di andare al **44**.

483

«Bene» rispondono insieme le due teste. «Potete passare». Scivolate a fianco dell'imponente figura e proseguite il viaggio. Vai al **224**.

484

Colpisci il Gufo al ventre. L'uccello stride e ti lascia cadere sul sentiero, una decina di metri più in basso: perdi 2 punti di ENERGIA. Vai al **276**.

485

Dì a Lothar di andare al **485**. Mentre dai il colpo di grazia all'ultimo Ramarro, Lothar ti raggiunge e si prepara a combattere. Il rumore dello scontro ha scatenato l'allarme nella carovana. Decidete di ritirarvi e fuggite attraverso il deserto. Vai al **249**.

486

Vi avvicinate furtivamente alla porta e irrompete nella capanna, sorprendendo gli Orchi. Mettiti d'accordo con Lothar e combattete insieme, un avversario a testa. I valori di ABILITÀ ed ENERGIA per gli Orchi sono riportati sul libro dell'altro giocatore. Se li sconfiggi e Lothar è vivo, vai al **9**; se vinci, ma Lothar è morto, vai al **35**.

487

Affronta le teste dell'Idra una alla volta, come se fossero singoli avversari.

1ª TESTA	ABILITÀ 11	ENERGIA 4
2ª TESTA	ABILITÀ 10	ENERGIA 4
3ª TESTA	ABILITÀ 9	ENERGIA 4

Se le sconfiggi, vai al **41**. Se perdi la vita, vai al **294**.

488

Aggirate il fuoco e vi dirigete verso il cancello, ma un'Amazzone si accorge di voi e lancia l'allarme. In pochi secondi vi trovate di fronte a tre avversarie. Mettiti d'accordo con Lothar e combattete insieme, un'Amazzone a testa. I punteggi di ABILITÀ ed ENERGIA delle tue avversarie sono riportati sul libro dell'altro giocatore. Se le sconfiggi e Lothar è vivo, vai al **315**; se vinci, ma Lothar è morto, vai al **376**.

489

La galleria è interrotta da un largo crepaccio. Oltre la spaccatura il pavimento è coperto da grossi massi irregolari, caduti dal soffitto. Sarà difficile attraversare. Se hai con te la scopa della Strega, vai al **121**. Se non ce l'hai, vai al **174**.

490

Dai allo STATO il valore 12. Rimani qui finché l'AZIONE non cambia. Se cambia a 1 o 32, vai al **282**; se cambia a 31, vai al **200**.

491

Non raggiungi la grata: un'enorme ameba cade dal soffitto, ti ingloba e ti divora in un batter d'occhio, poi scivola nuovamente sul soffitto. Vai al **39**.

492

Una specie di sesto senso ti suggerisce di tirare fuori dalla tasca la giovane betulla, e la siepe si ritira lasciando un passaggio libero. Vai al **63**.

493

Dopo parecchie miglia ti imbatti in una carovana di schiavi. Lunghe file di prigionieri incatenati si trascinano a fatica dietro la portantina del mercante, finemente decorata. «Clovis!» grida qualcuno. «Scappa, se ti è cara la vita!» È Lothar che grida, incatenato anche lui con gli altri schiavi. L'avvertimento arriva in ritardo: il mercante chiama i servi e balza giù dalla portantina, deciso a catturarti. Prende una lunga fune d'argento e la getta in aria: «Forza, Acchiappaschiavi! Catturalo!» La corda scatta in avanti avvolgendosi in un cappio, pronta a catturarti. Durante il combattimento, lancia un dado prima di ogni scontro: se il risultato è 6, vai al **298**. Se ottieni un altro numero, puoi continuare a combattere.

1° SERVO	ABILITÀ 8	ENERGIA 4
2° SERVO	ABILITÀ 7	ENERGIA 4
MERCANTE	ABILITÀ 6	ENERGIA 4

A battaglia finita, dì a Lothar se hai vinto o perso. Se vinci, vai al **381**.

494

L'Elfo ride soddisfatto. I tuoi piedi sono incollati alla piattaforma, la tua pelle sta diventando grigia e spes-

sa: ti sei trasformato in un ramo! «Bene, avevo bisogno di un nuovo ornamento!» ridacchia l'Elfo. Sei intrappolato per sempre. Vai al **39**.

495

I sassi sono molto levigati, e molto scivolosi. Perdi l'equilibrio e cadi in acqua rompendoti un braccio: le tue grida di dolore echeggiano nella caverna facendo cadere dal soffitto alcune stalattiti. Una, particolarmente appuntita, ti cade addosso trapassandoti. Vai al **39**.

496

La Morte ride divertita, riavvolge i bambini nel mantello e svanisce. Ora decidi insieme a Lothar se continuate il viaggio insieme (vai al **107**) o vi separate (vai al **446**).

497

Lothar è morto. Soffocando il dolore percorri il ponte da solo ed esci alla luce del sole. Con tua enorme meraviglia, ritrovi il cavallo; non riesci a capire come ha fatto ad attraversare il fiume, ma ringrazi la buona sorte e balzi in sella. Forse è un buon auspicio per la tua impresa. Vai al **100**.

498

Sconfitto il Gigante, ti rimetti in viaggio. Se Lothar è stato ucciso, vai al **2**; altrimenti, vai al **224**.

499

Tiri fuori i due pezzi d'oro e ricevi la medicina. Ha un sapore dolciastro e acquoso, e apparentemente non fa effetto; anzi, il tuo viso peggiora rapidamente, coprendosi di verruche e pustole dolorosissime. Il tuo aspetto è talmente ripugnante che i paesani scappano via disgustati, ma fortunatamente il mattino successivo sei completamente guarito. Vai al **367**.

500

«Re Clovis, la Gemma Sacra ha designato te come successore al trono. Ora torna nelle tue terre». Il Demone ti accompagna alla porta e tu attraversi trionfante la sala, pronto a cominciare un lungo regno giusto . . . finché anche per te non giungerà il momento di mandare i tuoi figli alla ricerca di un'altra pietra blu di Gundobad.

NELLA FREDDA LUCE DEL NORD — 5

Un'avventura tra i ghiacci del nord, alla ricerca di un diamante di inestimabile valore . . .

lupo solitario

Un giovane cavaliere, sul punto di terminare la sua iniziazione, si ritrova unico depositario dell'infinita sapienza Ramas . . .

I SIGNORI DELLE TENEBRE — 1

Una lotta contro il tempo, una fuga disperata nella foresta per avvertire il re del pericolo che si avvicina.

TRAVERSATA INFERNALE — 2

Un viaggio lungo e pericoloso per recuperare la Spada del Sole, l'unica arma in grado di sconfiggere il Male . . .

NEGLI ABISSI DI KALTENLAND — 3

In caccia di Vonatar, il mago traditore fuggito tra i ghiacci delle terre del nord!

L'ALTARE DEL SACRIFICIO — 4

Inquietanti notizie provengono dalle province meridionali: dov'è scomparsa la carovana dell'oro?

OMBRE SULLA SABBIA — 5

Una tranquilla missione di pace si rivela ben presto una trappola mortale . . .

NEL REGNO DEL TERRORE — 6

Il giovane Lupo Solitario deve raggiungere il gradino più alto della sapienza Ramastan!

IL CASTELLO DELLA MORTE 7

In una fortezza diroccata si cela
la seconda Pietra della Sapienza.

oberon

Un giovane mago, armato solo della
sua saggezza, affronta la infernale
potenza del re negromante.

OBERON IL GIOVANE MAGO 1

Sulle tracce del «popolo perduto», che
conserva un misterioso segreto di
vitale importanza . . .

LA CITTÀ PROIBITA 2

Superando mille insidie e agguati il
giovane mago giunge alla soglia di una
nuova dimensione . . .

IL CANCELLO DELL'OMBRA 3

Nel Mondo degli Astri, una dimensione
dove tutto è possibile . . .

grecia antica

Una storia fantastica che affonda le
sue radici nell'incanto della mitologia
classica . . .

IN VIAGGIO VERSO CRETA 1

Spinto dal volere degli dei il fratello
minore di Teseo deve raggiungere
Atene e imbarcarsi per l'isola del
Minotauro.

ALLA CORTE DI MINOSSE 2

Dagli intrighi di palazzo
alle inquietanti ombre del labirinto . . .

IL RITORNO 3

Quello che doveva essere un tranquillo
viaggio verso casa si trasforma in
un'odissea fra mille avversità.

CACCIA AL DRAGO 2

Una creatura infernale semina il panico
nelle pacifiche contrade di Avalon.

NEL REGNO DEI MORTI 3

È da questo spaventoso mondo sotterraneo
che escono i malefici influssi del male . . .

Una galleria di classici dell'horror,
una sfilata di mostri celebri nella
letteratura e nel cinema

IL CONTE DRACULA 1

Tra le foreste della Transilvania,
allo scoccare della mezzanotte . . .

FRANKENSTEIN 2

Il mostro è fuggito dal laboratorio,
e il suo creatore si lancia all'inseguimento.

Finito di stampare
nel mese di maggio 1988 dalla
Società Editoriale Libraria p.a. - Trieste

SFIDA PER IL TRONO

Due libri per due giocatori:
un appassionante faccia a faccia che
ti trascinerà in un'emozionante avventura
insieme al tuo compagno di viaggio,
amico, fratello, forse pericoloso rivale . . .

In questo libro il protagonista sei tu.
Ti chiami Clovis, il Principe Guerriero,
uno dei due eredi al trono di Gundobad.
L'altro è tuo fratello Lothar, il Principe
Mago. Dovete trovare una delle Sacre
Gemme di Gundobad: il primo
che ci riuscirà, salirà al trono.
Puoi decidere insieme a Lothar il percorso
da seguire, la tattica per affrontare
gli avversari, il comportamento
da tenere. Lothar è un potente mago,
in qualche occasione potrebbe salvarti
la vita; ma alla fine sarà sempre
un avversario, forse deciderai
di sbarazzarti di lui . . .
Oppure puoi partire per conto tuo,
e misurarti solo con te stesso . . .

È un librogame: il protagonista sei tu.
Due avventure da solo,
un'avventura in due.

copertina illustrata da John Blanche

1ª

faccia a faccia